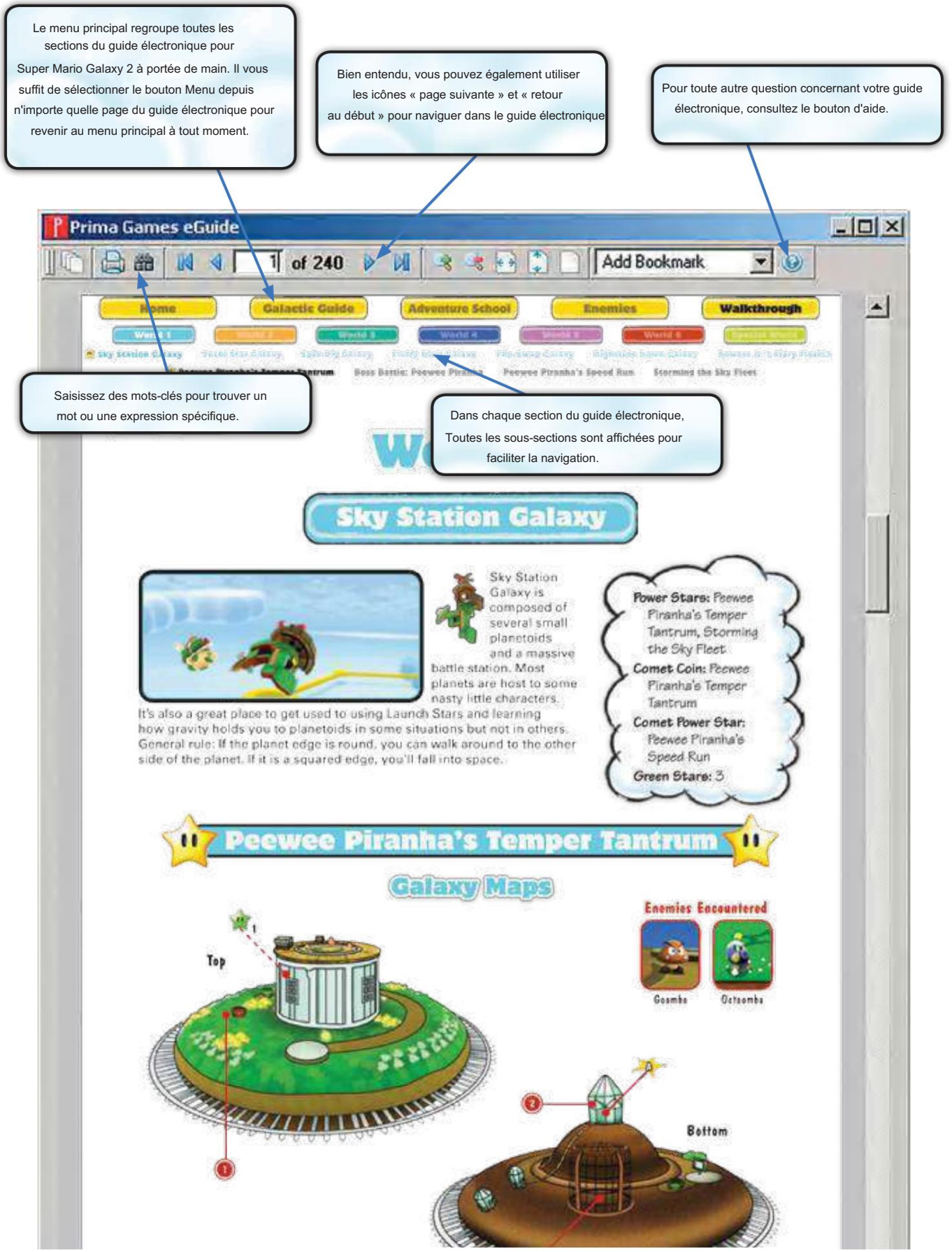
Machine Translated by Google

Comment utiliser ce guide électronique

Ce guide électronique de Super Mario Galaxy 2 possède un système de navigation personnalisé qui vous permet de trouver facilement le contenu du guide et de passer d'une section à l'autre à votre guise.



Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Contenu

Guide galactique.....4 École d'aventure.....6 Ennemis..... 25

Soluce..... 31 Comment utiliser cette soluce.....32 Monde 1..... 34 Galaxie de la station céleste.....34 La crise de colère de Peewee Piranha ..... 34 Combat de boss : Peewee Piranha..... 38

Course de vitesse de Peewee Piranha ..... 39 À l'assaut de la flotte céleste ..... 40 Galaxie des étoiles de Yoshi.....43

En selle avec Yoshi ..... 43 Contrôle épineux ..... 46 Combat de boss : Roi Lakitu ..... 48 Balade arc-en-ciel épineuse ..... 49 Galaxie tourbillonnante.....49

Combat de boss : Roi Lakitu ..... 49 La planète de Digga-Leg ..... 50 Course casse-cou de Digga-Leg ..... 52 Étoiles d'argent au fond des abysses.....

53 Galaxie de Fluffy Bluff .....55 À la recherche du capitaine de la brigade des crapauds..... 55 Chaque planète a son prix..... 58

Le défi du piétinement du chimpanzé..... 60 Galaxie à retournement et échange .....61 Réfléchissez avant de secouer.....

61

Pile ou Face Violette Flip 'n' Sprint ..... 63 Galaxie à l'envers .....64 Briser les lois de la gravité ..... 64 Le Grand Incinérateur de Caisses..... 68

Gearmo..... 68

La Flottille de Feu de Bowser Jr. .....68 Le Ventre Malfaisant de Gobblegut..... 68 Combat de Boss : Gobblegut.....

70 Course Contre la montre de la Flottille de Feu.....71

Monde 2..... 72 Galaxie de la Planche Puzzle .....72 Le Bloc Image Énigmatique ..... 72 Le Dos de Bugaboom.....

75 Coffre-fort de l'Ombre de la Pièce Violette 78

Hightail Falls Galaxy .....79 Hot-Stepping Dash Pepper .....

79 Hightail Falls Speed Run 82

Étoiles d'argent à Hightail Falls..... 83 Galaxie de Boulder Bowl.....84 Rock and Rollodillo 84

Rouler le crabe 87

Viens ici Goomba..... 88

Galaxie de la Crique Cosmique.....90 Cachette des Chutes Jumelles..... 90 Attrapez ce Lapin Étoile .....

92 Exploration de la Caverne Cosmique ..... 93 Galaxie du Vol Sauvage .....96 Premier Vol de Fluzzard 97

Course de Fluzzard dans la Jungle..... 98 Galaxie de la Fleur de Miel .....99 Débuts de Bumble..... 99 Le Saut Mur Secret..... 103 Repaire de Lave de Bowser 104

Grande Fête de Lave de Bowser ..... 104 Course de Vitesse du Repaire de Lave 109

Monde 3..... 110 Galaxie du Grand Tronc ..... 110 Le Fruit du Dirigeable Flottant .....110 Le Grand Toboggan du Grand Tronc 113

Toboggan à pièces violet de Tall Trunk 114

Cour nuageuse Galaxie ..... 115 La tête dans les nuages 115

La doublure d'ombre 118

Étoiles d'argent dans l'étang violet .....119 Galaxie des salles hantées..... 120 Une lueur de bulbe de baies..... 120 Se faufiler dans le couloir effrayant..... 123 Poursuite effrayante du clone cosmique..... 124

Galaxie Freezy Flake 125

Bowser sur la glace..... 126

L'accueil glacial de Sorbetti ..... 128 Le défi de patinage du chimpanzé .....131 Galaxie du chef-d'œuvre roulant ..... 131 Match revanche de Silver Chomp 132

Course contre la montre Masterpiece 134

Beat Block Galaxy..... 135 Step to the Beep..... 136

Étoiles d'argent en double temps.....137

La redoutable flotte de Bowser Jr. 138

Le puissant Megahammer de Bowser Jr. ..... 138 Combat de boss : Megahammer 141

Le casse-cou de Megahammer..... 143

Monde 4..... 144 Galaxie supermassive ..... 144 Gros problème avec les gros frétillants 144

En pleine floraison..... 147

Course de vitesse des Big Wigglers 148

Flipsville Galaxy 148

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Flipsville en va-et-vient ..... 149 Le nouveau logement de Flipsville..... 152 Course contre la montre de la pièce violette 154

Starshine Beach Galaxy..... 155 Surf, sable et étoiles argentées..... 155 Purple Coin Beach Dash 157

Escalader la Tour Nuageuse ..... 158 La Galaxie des Usines Chomp ..... 160 Là où les Chomps sont faits d'or..... 160 Clones Cosmiques dans les Usines Chomp..... 163

Plongez dans l'univers gourmand de Chompworks ..... 164 Douce galaxie mystérieuse ..... 165 Lueur mystérieuse de Bulb Berry ..... 166 Lueur violette de la pièce de Bulb Berry..... 167

Galaxie Honeyhop ..... 167 Les plus douces étoiles argentées..... 168

Le défi du score du chimpanzé ..... 170 Le défi de la gravité de Bowser..... 172 S'introduire dans le château de Bowser 172

Course contre la montre Gravity Star 175

Monde 5..... 176 Galaxie de la Tempête Spatiale ..... 176 Suis-moi, Bob-omb .....176 Viens ici, Topman ..... 178 Au sommet de la tour de Topman..... 179 Galaxie des Sables Glissants ..... 181 Le Gouffre de Squizzard..... 181 La Course Casse-Courage de Squizzard 184

Combat de boss : Squizzard..... 183

Navigation sur les mers de sable..... 185 Galaxie de Frisson..... 187 L'humeur poivrée du prince Pikante 187

Balade arc-en-ciel glacée de l'armée Octo 190

Le défi ultime de patinage du chimpanzé 191

La Galaxie de la Lune Boo .....192 Étoiles d'Argent Pop-up ..... 192 L'Étoile dans le Marais Englouti 195

Hanter la Tour Hurlante ..... 196 Galaxie Vertigineuse à l'Envers .....198 Une Promenade du Côté Bizarre 198

Brûlant à l'envers Vertigineux ..... 200 Fleet Glide Galaxy.....201

Le vol plané sauvage de Fluzzard sur le champ de bataille 202

Les plumes les plus rapides de la galaxie..... 203 Le bunker explosif de Bowser Jr. 204

La machine apocalyptique de Bowser Jr..... 204 Course casse-cou avec la machine apocalyptique..... 208

Monde 6..... 210 Galaxie du Monstre Fondant..... 210 La Mer de Magma Magnifique..... 210 Une Promenade sur un Chemin Ondulant.....213 Le Défi de Bowling du Chimpanzé 216

Galaxie des Ruines Mécaniques..... 217 L'Heure de l'Aventure.....217

L'aventure des pièces violettes ..... 220 Le piège du marteau de rebord..... 221 Galaxie du passé.....222 Le retour du roi des Whomps ..... 222 Les étoiles d'argent dans la forteresse des Whomps ..... 225 Course contre la montre des étoiles d'argent des Whomps 226

Galaxie de la Ceinture de Combat.....227 Méga-Course Mini-Planète 227

Mini-Planète Course de casse-cou..... 231

L'heure du goûter pour Gobblegut ..... 232 Galaxie Noire Éclair.....233 Sauter dans le noir ..... 234 La baroud d'honneur de l'armée Octo sombre..... 236 Galaxie du Printemps Gluant .....237 Le Puits de Coquillage Profond ..... 237 Le Défi des Pièces du Chimpanzé..... 239 Le Générateur de Galaxies de Bowser .....240 La Forteresse Fortifiée de Bowser 240

Combat de boss : Bowser 245

La course effrénée de Bowser 246

Monde spécial..... 248 Mario Squared Galaxy .....248 Faites de Mario une star 248

Le Chaos des Pièces Violettes de Luigi ..... 249 La Galaxie des Montagnes Russes.....250 Le Rouleau Arc-en-ciel..... 251

Pièces violettes sur la route arc-en-ciel..... 252 Épreuves sinueuses Galaxie .....253 Tourner, tourner et tourner ..... 253 Tourner, tourner, double vitesse 254

Galaxie du Cyclone de Pierre.....255 Étoiles d'Argent sur le Cyclone ..... 256 Course contre la montre de la Boîte Tox ..... 258 Galaxie du Boss Blitz .....258 Défi Rétro 259

Course de vitesse Throwback Throwdown ..... 262 Flip-Out Galaxy .....263 Sauts muraux diaboliques..... 263

Clones cosmiques capables de sauter par-dessus les murs..... 265 Grandmaster Galaxy.....266 L'épreuve ultime..... 266

La course parfaite..... 272

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Guide galactique

Une étoile parmi les étoiles

La poussière d'étoiles s'abat sur le Royaume Champignon, apportant avec elle des festivités extraordinaires. La plus belle de toutes se déroule au château de la Princesse Peach, où l'on sert le gâteau le plus délicieux de l'univers sous un ciel illuminé d'étoiles filantes.

Une invitation à laquelle nul habitant du Royaume Champignon ne saurait résister, surtout pas Mario.

Alors que Mario se précipite vers le château de Peach pour sa part de gâteau, il découvre une mystérieuse étoile tombée du ciel. C'est un Luma. Mais pas n'importe quel Luma : c'est un Luma spécial. Les deux deviennent rapidement amis, le Luma se cachant sous la casquette de Mario. Ce Luma confère à Mario le pouvoir de faire tournoyer les objets et de briser les plus résistants, comme les cristaux.

Mais alors que Mario et les Luma approchent du château, Bowser obscurcit le ciel. Comment le roi Koopa a-t-il pu obtenir…

Si grand ? L'ennemi juré de Mario récidive et kidnappe la princesse Peach. Bowser compte l'emmener à travers le cosmos pour pouvoir s'emparer de son gâteau. Hors de question pour le héros du Royaume Champignon…

Mario et son Luma découvrent bientôt qu'ils possèdent le pouvoir de voler, grâce à des Étoiles de Lancement spéciales qui les propulsent à travers les cieux. Capable de poursuivre Bowser, Mario est déterminé à sauver Peach, même s'il doit se frayer un chemin jusqu'aux confins de l'univers.

Après avoir trouvé la toute première Étoile de Puissance dans le système planétaire le plus proche du Royaume Champignon, Mario et le Luma rencontrent Lubba. Lubba est le capitaine d'un vaisseau spatial. En voyant l'Étoile de Puissance de Mario, Lubba lui propose de prendre les commandes du vaisseau afin qu'il puisse non seulement collecter d'autres Étoiles de Puissance, mais aussi traquer le méchant qui a kidnappé Peach et bouleversé l'ordre cosmique.

Ainsi naît la nouvelle aventure de Mario. Accompagné de Lubba et des Luma, Mario met le cap sur les confins de l'espace. Ensemble, ils rétabliront l'ordre.

Et ensuite, tout le monde pourra déguster le gâteau.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Comment utiliser ce guide

À l'image de notre propre cosmos, des secrets se cachent à chaque tournant. Ce guide vous aidera à percer tous les mystères et trésors de Super Mario Galaxy 2. Alors, avant de vous lancer dans la solution détaillée (avec ses cartes en couleur !), n'oubliez pas de consulter nos chapitres pratiques pour tout savoir, de l'ouverture de chaque galaxie aux techniques de chevauchée de Yoshi qui vous permettront de revenir triomphalement des étoiles.

École d'aventure

L'École des Aventures vous apprend les bases de Super Mario Galaxy 2 : comment voyager dans le cosmos à bord du Vaisseau Mario, comment utiliser au mieux les nouveaux objets comme la Fleur Nuage, comment chevaucher Yoshi et des astuces pour le multijoueur. Commencez par là avant de partir à la recherche de la première Étoile de Puissance cachée dans les cieux.

Ennemis

Au cours de sa carrière de héros, Mario s'est fait quelques ennemis. Ce chapitre répertorie les adversaires qu'il devra affronter lors de ses voyages à travers le cosmos. Quant aux boss redoutables qu'il rencontrera, ils sont répertoriés dans le chapitre de la soluce, à côté de chaque planète où ils se trouvent.

Parcours détaillé

Les guides détaillés couvrent chaque recoin de l'espace, vous indiquant précisément où trouver chaque étoile de puissance, l'emplacement des bonus cachés, les stratégies pour vaincre chaque boss et les emplacements secrets des 120 étoiles vertes. Ces étoiles vertes sont indispensables pour débloquer la galaxie finale et terminer Super Mario Galaxy 2 à 100 %.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

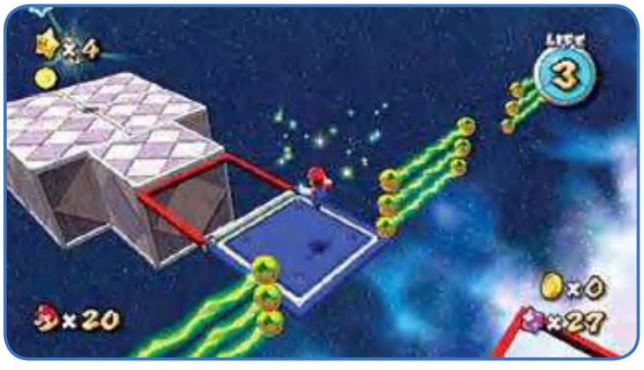
École d'aventure

Comment jouer

Aussi paisible que puisse paraître le ciel étoilé par votre fenêtre, Mario sait que les choses se compliquent. Une fois dans le cosmos avec son ennemi juré Bowser, le héros doit être prêt à affronter tous les pièges que le Roi Koopa et son fils Bowser Jr. lui réservent. D'étranges énigmes gravitationnelles, des monstres de lave géants, des tours apparemment infranchissables… Mario doit tout surmonter s'il veut sauver la princesse Peach des griffes de Bowser. Pour y parvenir, Mario doit devenir un maître de l'univers. Et grâce à ce guide, il le deviendra – à condition de lui donner un petit coup de pouce.

L'essentiel

Si vous avez déjà joué aux précédents jeux Mario sur Wii, comme Super Mario Galaxy ou New Super Mario Bros. Wii, vous savez déjà comment le contrôler avec la télécommande Wii. Le manuel du jeu explique les commandes de base ; si vous avez besoin d'aide pour vous rappeler à quoi sert chaque bouton, n'hésitez pas à le consulter. Cependant, sauver Peach ne se résume pas à savoir quand appuyer sur le bouton A. Mario doit connaître tout ce qui l'attend parmi les planètes et les étoiles, à commencer par la signification des informations affichées à l'écran.



1. Vie : Ce cercle représente la santé de Mario.
   Trois quartiers indiquent que Mario peut encaisser trois coups avant de s'évanouir. Les quartiers perdus peuvent être rechargés en ramassant des pièces. Une pièce = un quartier. Grâce au champignon de vie, Mario peut avoir jusqu'à six quartiers de vie.

2. Pièces : Il s'agit du nombre de pièces que possède Mario.
   Les pièces sont collectées pendant le niveau. Lorsque Mario trouve l'étoile de puissance à la fin d'un niveau, elles sont ajoutées à son total. Pour chaque tranche de 100 pièces ajoutées, Mario gagne une vie supplémentaire.

3. Fragments d'étoile : Ce sont les fragments d'étoile que Mario possède
   Collectées durant le niveau actuel. Pour chaque tranche de 100 fragments d'étoile collectés par Mario dans un niveau, il gagne une vie supplémentaire. Lorsque Mario termine le niveau, ces fragments d'étoile sont également ajoutés au total général.

4. Vies supplémentaires : Le nombre de vies supplémentaires dont dispose Mario pour la session de jeu en cours est indiqué ici. Si vous éteignez la console et la relancez plus tard, Mario n'aura plus que cinq vies.

5. Étoiles : Il s'agit du nombre actuel d'étoiles de puissance que Mario a collectées au cours de son aventure.

6. Médaille Comète : Chaque galaxie renferme une Médaille Comète. Lorsqu'elle est trouvée, elle apparaît ici. Les récompenses associées aux Médailles Comète sont expliquées plus loin dans ce chapitre.

7. Pointeur : Ce curseur indique où vous pointez la télécommande Wii. Si vous tirez un fragment étoile, il se déplace vers ce point. Si un deuxième joueur a rejoint la partie, un curseur orange apparaît à l'écran avec le point bleu actuel.
   curseur.

Les attaques de Mario

Pour vaincre les milliers d'ennemis que Bowser a lâchés pour ralentir la poursuite de Mario, le héros doit utiliser certaines de ses attaques emblématiques.

Attaque sautée : De nombreux ennemis sont vaincus en leur sautant dessus. Si Mario saute sur un ennemi, il libère généralement une pièce.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Attaque tournoyante : Secouez la télécommande Wii ou le Nunchuk pour faire tournoyer Mario. Pendant sa rotation, il frappe tout ennemi qu'il touche. Cette attaque peut étourdir un ennemi ou le mettre hors de combat s'il est déjà étourdi. Les ennemis touchés par une attaque tournoyante libèrent généralement des fragments d'étoile.

Attaque au sol : Lorsque Mario saute, il peut effectuer une puissante attaque au sol en effectuant une frappe directe vers le bas. En l'air, appuyez sur le bouton Z du Nunchuk pour effectuer une attaque au sol sur un ennemi ou changer de personnage. Cette attaque est suffisamment puissante pour vaincre la plupart des ennemis.

Star Bits

Pendant que Mario explore le cosmos, il ramasse de petits objets scintillants appelés Fragments d'étoile. Ces Fragments sont libérés par les ennemis vaincus, se trouvent à l'intérieur des blocs « ? », apparaissent dans les hautes herbes, et bien plus encore. Mario doit en collecter le plus possible, mais pas seulement parce qu'il

On peut les utiliser pour gagner des champignons 1-Up. Les fragments d'étoile servent aussi à étourdir les ennemis. En pointant la télécommande Wii vers un ennemi et en appuyant sur le bouton B, on tire un fragment d'étoile. Un ennemi sans armure, comme un Goomba, est étourdi par l'impact. Pendant que le Goomba est désorienté, Mario peut l'attaquer en tournoyant, lui sauter dessus ou lui donner un coup de pied.

En explorant les galaxies, déplacez le pointeur pour collecter des fragments d'étoiles dès que vous voyez des lumières scintillantes.

Les sauts de Mario

En plus de son saut normal, Mario dispose d'une série de sauts spéciaux utiles dans certaines situations.
Ces sauts spéciaux s'effectuent en utilisant le bouton de saut en combinaison avec d'autres mouvements, comme le saut tournoyant de base. Le saut tournoyant donne à Mario un petit coup de pouce supplémentaire lorsque vous secouez la télécommande Wii pendant qu'il est en plein saut. Voici d'autres sauts spéciaux :

Saut en longueur : En courant, baissez-vous puis sautez pour vous propulser au sol (ou par-dessus un obstacle) grâce à un saut en longueur. Utilisez ce saut pour franchir de grandes distances. Ce saut sacrifie la hauteur au profit de la distance, il est donc également utile pour passer sous les ennemis volants.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Saut périlleux arrière : Si Mario est accroupi à l'arrêt, appuyer sur la touche de saut permet d'effectuer un saut périlleux arrière. Les sauts périlleux arrière permettent d'atteindre une hauteur supérieure aux sauts classiques. Pour réussir un saut périlleux arrière, il faut se tourner dos au rebord ou au bloc sur lequel Mario doit sauter avant d'effectuer le saut.

Saut périlleux latéral : Mario peut gagner en hauteur en changeant brusquement de direction et en sautant. Il effectue alors une rotation latérale, ce qui lui permet de sauter plus haut qu'avec un petit saut normal.

Triple saut : Le triple saut de Mario est un excellent moyen d'atteindre une corniche très élevée. Pour le réussir, Mario a besoin d'espace pour effectuer trois sauts sans interruption.
Ce troisième saut s'accompagne d'un petit cri, indiquant que Mario exécute un triple saut en hauteur.

Luigi

Après avoir terminé plusieurs niveaux, Luigi décide d'aider son frère à sauver la princesse Peach.
Dans certains niveaux, Luigi attend Mario au point de départ. Mario peut alors lui parler et, s'il le souhaite, échanger leur place. Luigi possède les mêmes mouvements que Mario, des sauts en longueur à l'utilisation d'objets spéciaux. Cependant, deux différences majeures existent : Luigi peut sauter un peu plus haut que Mario. C'est très pratique pour atteindre les plateformes en hauteur et récupérer des récompenses et des bonus difficiles d'accès.
Cependant, le point faible de Luigi est qu'il ne peut pas s'arrêter net comme Mario. Luigi dérape jusqu'à l'arrêt complet. Cela peut poser problème près des rebords. S'il ne s'arrête pas assez vite, il peut glisser et tomber dans l'espace.

Si, à un moment donné d'un niveau, vous souhaitez revenir à Mario, vous devez quitter le niveau et le recommencer.
Sachez toutefois que toute étoile de puissance trouvée par Luigi est ajoutée à la collection totale d'étoiles de puissance.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Se déplacer dans la galaxie

Sauter ne permettra pas à Mario d'aller très loin dans cette aventure. Pour traverser des centaines de planètes et explorer les confins de l'espace, il doit maîtriser les éléments du voyage spatial.

Pesanteur

La gravité est l'une des grandes constantes de notre univers, mais dans Super Mario Galaxy 2, elle est un peu plus flexible. Dans la plupart des cas, la gravité attire vers le bas, mais cette notion de « bas » est relative. Lorsqu'on marche à la surface d'une planète sphérique, la gravité attire vers le centre. Cela permet à Mario de se déplacer librement sur toute la planète sans tomber. Dans les niveaux en 2D, la gravité attire verticalement vers le bas et Mario peut tomber des rebords. Certaines planètes combinent cependant ces deux effets. Si vous marchez sur une planète et que vous apercevez un bord abrupt, considérez que le traverser revient à tomber d'un rebord. Mario tombera alors dans l'espace.

De nombreux planétoïdes possèdent leur propre système de gravité, capable d'attirer Mario s'il saute suffisamment près pour être « attrapé ».

NOTE

Dans certaines zones, la gravité est déterminée par les motifs sur le mur derrière Mario. Dans ce cas, regardez les flèches sur les murs pour

Observez la direction de la gravité. Mais attention : dans de nombreuses galaxies, la gravité est fluctuante. Sans prévenir, le bas peut soudainement devenir le haut !

Étoiles de lancement

De nombreuses planètes sont si éloignées les unes des autres que Mario doit utiliser des étoiles de lancement pour les atteindre. Ces étoiles sont de grandes étoiles jaunes qui vibrent lorsque Mario s'en approche. Pour décoller, secouez la télécommande Wii pendant que Mario se trouve près de l'étoile de lancement. Celle-ci se charge et propulse Mario vers la planète suivante. Les étoiles de lancement suivent des trajectoires prédéfinies ; elles mènent donc toujours au même endroit, quel que soit votre déplacement dans le niveau.

NOTE

Parfois, Mario rencontrera un Launch

Étoile filant à travers l'espace sur la trajectoire d'une autre étoile de lancement. Secouez la télécommande Wii

juste au moment où Mario s'approche de l'étoile de lancement en plein vol, celle-ci l'attrape et le projette dans une direction totalement différente.

Étoiles à tirer

Les étoiles d'attraction sont de petites étoiles qui flottent dans l'espace. Mario peut s'en servir pour se propulser hors de la gravité et se déplacer dans l'espace. Pour utiliser une étoile d'attraction, il suffit de la pointer avec la télécommande Wii et d'appuyer sur le bouton A. Mario est alors attiré vers l'étoile. Si vous relâchez le bouton A pendant que Mario est attiré, il dérive. C'est pratique pour ramasser des bonus et des objets hors de portée des étoiles d'attraction.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

TIP

Si Mario est touché pendant qu'il utilise des étoiles de traction, il tombe dans l'espace. Mais s'il agit vite, il peut attraper une autre étoile et être ramené en sécurité avant de perdre une vie supplémentaire.

Lumas affamés

Au cours de ses voyages, Mario rencontrera des Lumas roses et affamés. Ces Lumas ont envie de grignoter des pièces ou des fragments d'étoile. Si Mario leur donne la quantité demandée, les Lumas se transforment en nouvelles planètes. C'est souvent sur ces planètes que Mario peut trouver des étoiles de puissance cachées. Sur la carte du monde, on peut voir que les Lumas affamés créent des galaxies entières lorsqu'ils sont suffisamment nourris. Si Mario donne assez de pièces à un Luma affamé à l'intérieur d'une galaxie pour qu'il se transforme, il n'est pas obligé de suivre immédiatement le nouveau chemin. S'il termine le niveau et récupère l'étoile de puissance qu'il recherchait, la nouvelle planète créée par le Luma affamé sera toujours là lors de sa prochaine visite au même niveau.

Bonus et améliorations

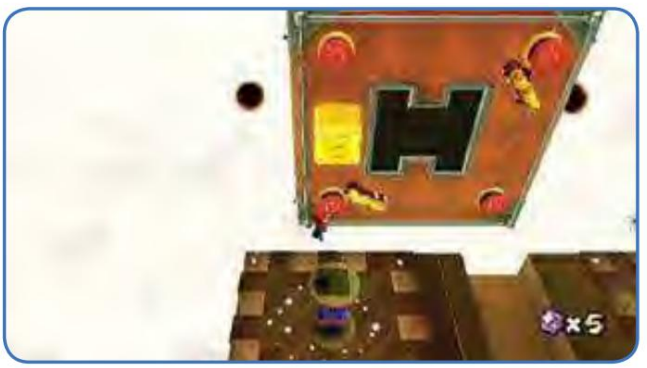
Champignons 1-Up et la vie Champignons

Mario peut ramasser deux types de champignons en parcourant le cosmos. Les champignons à chapeau vert sont des champignons 1-Up : ils lui offrent une vie supplémentaire pour qu'il puisse continuer son chemin en cas de chute. Les champignons de vie à chapeau rouge doublent le nombre de vies de Mario, le portant à six. Ces deuxièmes vies apparaissent par-dessus les premières.

Troisièmement, Mario conserve ce deuxième ensemble de coins jusqu'à ce qu'il soit touché trois fois sans trouver de pièce pour en récupérer un. Une fois que Mario passe de quatre à trois coins, le deuxième ensemble disparaît et ne peut plus être rempli.

Lumas vendeurs : De temps en temps, Mario trouve un Luma vendeur bleu. Pour 30 fragments d'étoile, ce Luma offre à Mario soit un champignon 1-Up, soit un champignon de vie.
C'est l'un ou l'autre. Le vendeur Luma ne vendra pas les deux et disparaît une fois l'achat effectué.

Blocs ?



Les blocs marqués d'un point d'interrogation dans lesquels Mario saute sont appelés des blocs « ? ». Ces blocs contiennent généralement des pièces ou des fragments d'étoile. Certains blocs « ? » contiennent plusieurs pièces. Pour récupérer le butin, placez-vous sous le bloc et sautez. Mario frappe le bloc pour libérer son contenu. S'il contient des fragments d'étoile, utilisez le pointeur pour tous les ramasser avant qu'ils ne disparaissent.

? Pièces

Quand Mario aperçoit une pièce ?, il a intérêt à la ramasser. ? Les pièces entraînent l'apparition temporaire d'effets spéciaux

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Des prix, comme une file de pièces qui ne dure que quelques secondes. (Parfois, si Mario ramasse toutes les pièces, il gagne une vie supplémentaire.) Certaines pièces « ? » libèrent une traînée de notes de musique. Parcourez les notes et ramassez-les toutes pour gagner des champignons bonus.

Pendant que Mario ramasse des notes, il entend un thème musical tiré de son illustre histoire. C'est sympa, mais rien de comparable à la satisfaction de gagner trois champignons 1-Up en terminant la chanson !

Cubes de chance et cubes porte-bonheur

Les Cubes Chanceux sont des dés ornés de trois symboles : Champignon 1-Up, Pièce et Tête de Bowser. Pour activer un Cube Chanceux, faites-le tourner. Le Cube Chanceux rebondit alors. Lorsqu'il s'immobilise, il vous attribue le symbole visible sur sa face supérieure. Si c'est la Tête de Bowser, le Cube Chanceux libère un Goomba.

Les Cubes Chance, que l'on trouve parfois dans la nature ou que l'on peut acheter auprès d'un Luma marchand sur son vaisseau, rapportent toujours quelque chose. Vous obtiendrez peut-être une poignée de Fragments d'Étoile, mais avec un peu de chance, vous pourriez aussi tomber sur un Champignon 1-Up !

Drapeaux de point de contrôle

En explorant les galaxies, Mario découvre de petits drapeaux à l'effigie de Bowser. Lorsqu'il les touche, ils deviennent rouge vif et arborent un grand M. Ce sont des drapeaux de point de contrôle. Si Mario s'évanouit en tentant de récupérer l'Étoile de Puissance, il reprendra sa partie au dernier drapeau de point de contrôle touché, et non au début du niveau.

Téléporteurs

Certaines galaxies contiennent des disques lumineux appelés téléporteurs. Ces téléporteurs transportent Mario sur des plateformes de taille moyenne infestées d'ennemis. Mario doit alors relever un défi : vaincre tous les ennemis présents sur la plateforme avant la fin du temps imparti. S'il y parvient, il remporte trois champignons 1-Up. Bien sûr, il doit également récupérer ces champignons avant la fin du temps imparti, sous peine de retourner dans sa galaxie les mains vides.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

TIP

Toutes les plateformes situées à l'autre bout d'un téléporteur sont jonchées de fragments d'étoile et de pièces. Ramassez-les.

Allez-y, mais seulement si vous avez du temps libre !

salles secrètes

Parfois, des tuyaux verts mènent à des pièces secrètes. Ces pièces secrètes regorgent souvent de trésors, comme des pièces de monnaie. Si Mario découvre une salle secrète remplie de pièces, qu'elles soient éparpillées devant lui ou libérées uniquement lorsqu'on ramasse une pièce « ? », il y a de fortes chances qu'un Luma affamé rôde dans les parages. La section « Solution » de ce guide détaille l'emplacement de tous les Luma affamés et le prix à payer pour les satisfaire ; n'hésitez donc pas à chercher des salles remplies de pièces dès que nécessaire.

Multijoueur

Mario est certes le héros, mais il ne peut se débrouiller seul. Un deuxième joueur peut se joindre à l'aventure. Le joueur 2 incarne un petit Luma orange qui suit Mario. Le Luma peut attaquer les ennemis en tournoyant, et le joueur 2 dispose de plusieurs autres moyens très utiles pour apporter son aide.

Multijoueur (suite)

Le joueur deux dispose de son propre curseur qui peut être utilisé pour tirer des fragments d'étoile sur les ennemis et les étourdir.

Mais la nouveauté de Super Mario Galaxy 2 réside dans la possibilité pour le deuxième joueur d'attraper les ennemis de petite ou moyenne taille et de les maintenir en place afin que Mario puisse les attaquer ou les éviter sans se faire toucher.

Le joueur 2 n'a qu'à placer le curseur sur l'ennemi et maintenir le bouton B. Le petit Luma orange se précipite alors sur lui et l'attrape.

Bien que le joueur 2 ne puisse pas utiliser ces prises sur les boss, il peut attraper les ennemis de taille moyenne comme les Chomps et les maintenir en l'air pour Mario. Dans la Galaxie Chompworks, par exemple, le joueur 2 est très utile pour retenir les Chomps et permettre à Mario de récupérer la Médaille Comète sans être éjecté de la planète. Le joueur 2 peut même retenir un Chomp pour qu'un autre ennemi sortant de la chaîne de montage le percute, provoquant une explosion de Fragments d'Étoile.

Yoshi

Le fidèle ami de Mario, Yoshi, se joint à lui dans cette aventure cosmique. Yoshi se repose dans des œufs verts tachetés, que l'on trouve dans des nids disséminés à travers la galaxie. Pour libérer Yoshi, il suffit d'effectuer une attaque tournoyante sur son œuf. Yoshi en sort alors, ravi de revoir Mario. Il suffit maintenant de monter sur le dos de Yoshi et les voilà prêts pour l'aventure ! Chevaucher Yoshi présente de nombreux avantages. Yoshi court plus vite et n'est pas ralenti par la boue ou l'eau. Il peut effectuer un saut plané spectaculaire pour gagner en hauteur. Votre ami peut utiliser sa langue pour attaquer ses ennemis ou engloutir des aliments spéciaux qui confèrent à Yoshi des pouvoirs uniques.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Si Mario ou Yoshi est touché par un ennemi pendant qu'il est en selle, Mario est immédiatement éjecté. Il n'a que quelques secondes pour remonter sur Yoshi avant que celui-ci ne disparaisse. Yoshi se réfugie alors dans son œuf. La prochaine fois que Mario trouvera un nid, il lui suffira de libérer Yoshi de son œuf.

TIP

Mario peut descendre de Yoshi à tout moment en effectuant un saut périlleux arrière.

Attaquer et manger

Yoshi dispose de deux moyens de défense : lécher ses ennemis ou les attaquer avec une secousse de tête. Pour effectuer une secousse de tête, secouez simplement la télécommande Wii comme vous le feriez pour que Mario effectue une attaque tournoyante. Cependant, l'appétit gargantuesque de Yoshi est bien plus utile. Pointez la télécommande Wii vers un ennemi et, lorsqu'un cercle rouge apparaît autour de lui, appuyez sur le bouton B pour le frapper avec la langue de Yoshi. Yoshi tire la langue et aspire l'ennemi dans sa bouche. Les petits ennemis sont instantanément transformés en fragments d'étoile !

Cependant, certains ennemis peuvent être avalés puis utilisés contre d'autres. Par exemple, lorsque Yoshi lèche un Spiny hérissé de piquants, celui-ci se met en boule. Yoshi peut alors l'aspirer et le garder dans sa gueule.
Tout en tenant le Spiny, cherchez un autre ennemi ou un objet fragile, comme une vitrine. Utilisez la télécommande Wii pour pointer Yoshi vers la cible (une flèche apparaît devant lui pour vous guider) puis appuyez sur le bouton B pour la recracher. Yoshi peut garder certains ennemis dans sa gueule indéfiniment, tandis que d'autres ne peuvent y rester que quelques secondes.

NOTE

Yoshi peut lécher plusieurs petits ennemis ou objets. Passez le curseur sur les objets pour créer plusieurs cercles, puis appuyez sur le bouton B pour les lécher rapidement.

TIP

Chaque fois que Yoshi voit un Fruit Yoshi, mangez-le pour gagner une poignée de Fragments d'étoiles.

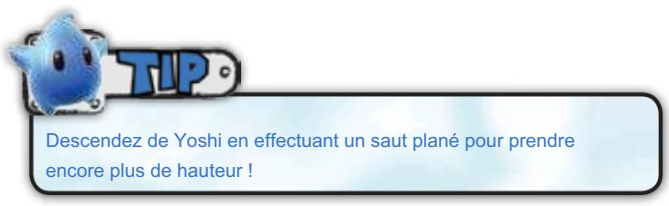
Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Yoshi peut utiliser sa langue pour se balancer d'une fleur à l'autre. Pointez chaque fleur et appuyez sur le bouton B pour vous y balancer. Utilisez cette technique pour traverser des massifs de fleurs et atteindre de nouveaux endroits passionnants.

Saut en papillon

Comme Mario et Luigi, Yoshi peut sauter. Mais seul Yoshi peut effectuer un saut plané. Ce mouvement lui donne un petit coup de pouce à la fin d'un saut, ce qui est souvent suffisant pour escalader un bloc ou franchir un grand espace. Pour effectuer un saut plané, sautez tout en maintenant le bouton A enfoncé pendant l'impulsion. Au bout de son saut, Yoshi grogne légèrement et se met à battre des jambes pour gagner quelques centimètres supplémentaires. Utilisez le saut plané pour prendre de la hauteur et attraper les objets difficiles d'accès !



Descendez de Yoshi en effectuant un saut plané pour prendre encore plus de hauteur !

Une pincée de poivre

Le piment Dash est un piment qui confère à Yoshi une accélération fulgurante et temporaire. En fait, Yoshi prend tellement d'élan qu'il peut courir sur l'eau ou

Des murs verticaux.

Cependant, même si la bouche de Yoshi est en feu après avoir mangé ce piment, votre ami est un peu plus difficile à maîtriser. Les virages légers sont désormais exagérés, ce qui fait qu'il est facile de faire sortir accidentellement Yoshi d'une planète.

Tant que le Piment Éclair fait effet, Yoshi ne peut pas s'arrêter. Il court jusqu'à ce que les effets se dissipent. Si Yoshi a besoin de s'arrêter avant que sa bouche ne refroidisse, dirigez-le contre un mur ou une clôture et laissez simplement ses papilles gustatives enflammées retrouver leur goût normal.

Fruit dirigeable

Le saut plané de Yoshi est pratique pour prendre de la hauteur, mais lorsqu'il mange un fruit dirigeable bleu, il prend véritablement son envol. Après avoir mangé le fruit, Yoshi se gonfle comme un ballon et s'élève immédiatement dans les airs. Cependant, en volant, il consomme de l'air. Il ne montera pas indéfiniment. Utilisez la petite jauge à côté de Yoshi pour voir combien de temps il peut encore planer vers le haut. Lorsque la jauge est vide, Yoshi se dégonfle et retombe, alors essayez de le diriger au-dessus d'un rebord pour éviter qu'il ne tombe dans le vide.

Yoshi peut aussi faire du surplace après avoir mangé un fruit dirigeable. Il suffit de maintenir le bouton A enfoncé : Yoshi ne s'envole plus, mais continue d'expulser de l'air.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

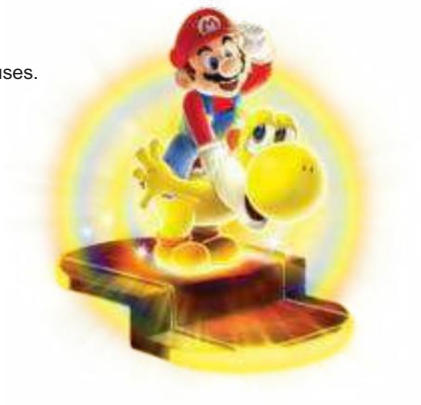
C'est un bon moyen d'éviter de se retrouver accidentellement face à un danger, comme une boule à pointes ou un ennemi. Si Yoshi heurte un obstacle, il libère immédiatement tout son air et tombe à la verticale.

NOTE

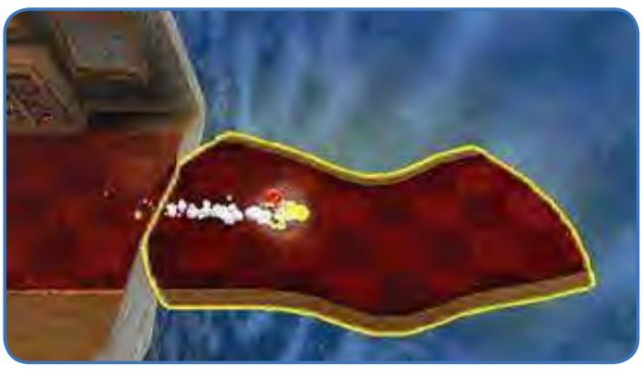
Lorsqu'il est propulsé par un fruit dirigeable, Yoshi ne peut rien lécher.

Bulbe de baie

Les fruits jaunes que mange Yoshi s'appellent des baies bulbeuses. Dès que Yoshi en avale un, les objets et plateformes cachés autour de lui deviennent visibles.



Lorsqu'une plateforme est visible, par exemple, Yoshi peut alors se tenir dessus. Toutefois, il n'est pas conseillé de rester immobile.



Dès que les effets de la Baie Bulbe se font sentir, ils s'estompent progressivement. La distance des objets désormais visibles par Yoshi commence à diminuer. Dépêchez-vous de rejoindre le sol toujours visible ou attrapez une autre Baie Bulbe pour éviter de tomber dans l'espace !

Les nouveaux looks de Mario

Nul doute que Mario a toujours autant d'allure dans sa salopette classique. Mais parfois, en parcourant le cosmos, il doit enfiler des tenues différentes pour vaincre ses ennemis ou échapper à des situations périlleuses.

Dans ce voyage, Mario peut tester trois nouvelles capacités : Mario Nuage, Mario Roche et Foreuse Tourbillon. Ces nouveaux looks rejoignent des classiques comme Mario Feu et certains issus de la première aventure galactique de Mario, tels que Mario Boo et Mario Abeille.

CAUTION

À l'exception de Mario de Feu et de Mario Arc-en-ciel, Mario perd toutes ces capacités s'il est touché par un ennemi ou s'il tombe à l'eau.

Mario des nuages

Lorsque Mario ramasse une Fleur Nuage, qui ressemble à un nuage duveteux au bout d'une petite tige, il se transforme en Mario Nuage.

Grâce à ce pouvoir, chaque rotation crée une plateforme nuageuse sous ses pieds, l'empêchant de tomber. Mario Nuage peut créer trois plateformes nuageuses, une par rotation. Ramasser une nouvelle Fleur Nuage recharge ce pouvoir, mais Mario ne peut « porter » que trois nuages au maximum. Le nombre de nuages en réserve est indiqué par le nombre de petits nuages qui suivent Mario lorsqu'il court.

Les plateformes nuageuses que Mario crée sont souvent nécessaires pour franchir de larges espaces vides dans le niveau. Mario n'a qu'à…

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Plongez dans le vide puis tournoyez pour faire apparaître un nuage. Mario peut aussi s'en servir pour atteindre de grandes hauteurs. Effectuer un salto arrière sur un nuage, puis une pirouette, est une technique idéale pour escalader un mur imposant ou gravir une tour. Le nuage n'est cependant pas permanent : il disparaît au bout de quelques secondes. S'il est touché par un ennemi (ou un projectile ennemi), il disparaît également.

TIP

Mario Nuage est capable de se tenir debout sur les nuages existants. Sinon, Mario est tout simplement trop lourd pour être soutenu par un nuage duveteux.

Mario de Roche

Le champignon rocheux transforme Mario en Mario rocheux. Sous sa forme de Mario de pierre, le héros peut se transformer en rocher et écraser ses ennemis sans subir de dégâts. Pointez simplement Rock Mario vers une cible et secouez la télécommande Wii. Rock Mario se met en boule et décolle. Il peut traverser plusieurs petits ennemis, mais il est stoppé net après avoir percuté (et vaincu) un seul gros ennemi.

Mario Roche peut briser des cristaux ou de gros rochers. Un seul coup de Mario Roche suffit également à faire tomber un mur.

Un inconvénient de Mario Rocher ? Une fois lancé, il est difficile à arrêter. Il s'immobilise s'il percute un objet lourd. Pendant sa roulade, appuyez sur le bouton A pour sauter, puis sur le bouton Z en l'air pour annuler la roulade. Attention donc : s'il n'est pas vigilant, il peut tomber d'une plateforme et se retrouver dans l'espace.

TIP

Mario de pierre peut se libérer du rocher à
Vous pouvez le faire à tout moment en effectuant une attaque au sol. Il suffit de sauter en l'air et d'appuyer sur le bouton Z.

Perceuse à rotation

Lorsque Mario s'empare d'une Foreuse Tournante, il peut désormais creuser des tunnels à travers les planètes. Cependant, la Foreuse Tournante ne peut percer que la terre meuble. S'il tente de creuser dans la roche, il ne peut pas. S'il heurte de la roche ou du métal en forant, il est renvoyé à son point de départ.

Parfois, cet effet de rebond peut aider Mario à traverser des zones où des murs inclinés bloquent son passage.

Quand Mario utilise sa foreuse, il se place au-dessus de l'appareil et le fait tourner. Lorsque la foreuse ressort de l'autre côté d'une planète, le foret apparaît en premier, ce qui en fait une arme redoutable contre les ennemis. Si Mario parvient à forer sous un ennemi, même imposant, il le vainc ou lui inflige au moins des dégâts.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Pendant le forage, Mario n'apparaît que sous forme de silhouette. Utilisez-la pour vous guider lors des prochains forages s'il réapparaît.

TIP

Concentrez-vous sur les ennemis blindés qui sont
Immunisé contre les attaques sautées classiques.

Mario l'abeille

Mario se transforme en Mario Abeille en ramassant un Champignon Abeille ; cela lui permet de voler sur de courtes distances et de s'accrocher aux parois en nid d'abeille. Une jauge de vol apparaît au-dessus de sa tête, indiquant le temps de vol restant. Plus Mario Abeille vole longtemps, plus la jauge se vide rapidement. Si elle atteint le bas, Mario Abeille ne peut plus voler et retombe.

Cependant, dès qu'il touche une surface, la jauge se remplit. Elle se remplit également si Mario Abeille ramasse des pièces en vol. Si Mario Abeille redécolle avant que la jauge ne soit complètement remplie, son temps de vol est inférieur à une charge complète.

CAUTION

Mario Abeille ne peut pas utiliser tous ses sauts habituels, comme le saut en longueur ou le triple saut.

TIP

Mario Abeille ne peut voler qu'à une certaine altitude. Ses capacités sont utiles pour franchir des obstacles ou dépasser ses ennemis, mais elles ne permettent pas d'atteindre des hauteurs vertigineuses.

Boo Mario

Lorsque Mario ramasse un champignon Boo blanc spectral, il se transforme en Boo Mario. Boo Mario possède de nombreux pouvoirs similaires à ceux des Boos qui l'ont tourmenté pendant des années.

Sous cette forme, Mario peut voler ; contrairement à Mario Abeille, il peut voler sans limite de temps ni d'énergie. Pour voler en tant que Boo Mario, appuyez plusieurs fois sur le bouton A. Chaque pression lui permet de prendre un peu plus d'altitude.

Boo Mario peut disparaître temporairement. En secouant la télécommande Wii, Boo Mario devient invisible, ce qui lui permet de traverser certains murs, à condition qu'ils ne soient pas complètement solides.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Mario du printemps

Le Champignon Ressort transforme Mario Ressort, une version ultra-rebondissante du héros. Mario Ressort peut effectuer des super sauts bien plus longs que le saut final d'un triple saut. Pour préparer Mario Ressort à un saut géant, maintenez le bouton A enfoncé juste au moment où il touche le sol. Mario Ressort se contracte puis s'élance dans les airs à une vitesse incroyable.

Les sauts spectaculaires de Mario printanier ont un prix : le contrôle. Les mouvements précis de Mario à ressort lorsqu'il rebondit sont très difficiles à maîtriser. En l'air, utilisez le Nunchuk pour contrôler sa trajectoire. Lorsqu'il se déplace au sol, Mario à ressort ne reste jamais immobile ; soyez donc prudent près des rebords. S'il n'est pas attentif, il peut rebondir hors du vide et atterrir dans l'espace ou dans la lave.

Mario de feu

Mario de feu est la tenue alternative la plus connue de Mario. Il la porte depuis plus de 25 ans !

Lorsque Mario ramasse une Fleur de Feu, il peut lancer des boules de feu qui rebondissent sur tout le terrain.

Mario peut projeter des projectiles au sol jusqu'à toucher un objet ou un ennemi. Ce pouvoir est temporaire, alors écoutez la musique spéciale qui l'accompagne. Pour lancer une boule de feu, secouez la télécommande Wii. Mario projette une boule de feu dans la direction où il regarde. Utilisez les boules de feu pour vaincre les ennemis ou détruire des obstacles comme des caisses en bois.

La plupart des ennemis et des objets ne peuvent résister qu'à l'impact d'une seule boule de feu.

Mario arc-en-ciel

Mario adore la vue d'une étoile arc-en-ciel.

Lorsqu'il obtient ce bonus ultime, il se transforme en Mario Arc-en-ciel.

Mario est temporairement invincible, capable de traverser n'importe quel ennemi et de le vaincre d'un simple contact. Il court également plus vite lorsqu'il porte cette tenue.

Cependant, une telle puissance incroyable est véritablement éphémère. Mario Arc-en-ciel ne dure que quelques secondes, alors assurez-vous que Mario soit entouré de monstres lorsqu'il récupère ce bonus. Profitez-en au maximum !

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Cartes stellaires

Maintenant que vous savez comment Mario, Luigi et Yoshi peuvent se débarrasser de Bowser et de ses méchants, voyons exactement comment accéder à chaque recoin de la galaxie pour pouvoir leur botter les fesses d'ici jusqu'à Uranus.
Mario parcourt le cosmos à bord du vaisseau spatial Mario, personnalisé à son image. De galaxie en galaxie, il doit collecter des étoiles pour repousser sans cesse les limites de l'exploration spatiale et découvrir des mondes inexplorés.

Collectionner les étoiles

Les étoiles sont la ressource la plus précieuse du cosmos. C'est en les collectant que Mario peut maintenir son vaisseau spatial opérationnel et prêt à explorer de nouvelles galaxies. Cependant, il existe différents types d'étoiles et de trésors, tous indispensables pour enfin coincer Bowser.

La dernière galaxie de chaque monde est gouvernée par Bowser ou Bowser Jr. Ce duo maléfique possède les Grandes Étoiles. Les Grandes Étoiles sont d'immenses Étoiles de Puissance capables de débloquer des mondes entièrement nouveaux. Sans la Grande Étoile, Mario ne peut pas se rapprocher de Peach.

Power Stars et Grandes Stars

L'objectif de chaque niveau est de trouver l'Étoile de Puissance. Cette étoile brillante et tournoyante se trouve à la fin du niveau, souvent protégée par de redoutables ennemis ou des pièges sournois. Il suffit à Mario de la toucher pour terminer le niveau avec succès. Elle est alors immédiatement ajoutée à sa collection et il est ramené à son vaisseau. Chaque monde compte sept galaxies, chacune contenant un nombre spécifique d'Étoiles de Puissance. Les quatre premières galaxies d'un monde en contiennent trois, tandis que les trois dernières n'en contiennent que deux. Une fois toutes les Étoiles de Puissance en votre possession, une galaxie est considérée comme terminée… pour le moment.

Médailles Comète

Chaque galaxie renferme une médaille Comète. Il n'y en a qu'une par galaxie ; si vous la trouvez dès le premier niveau, vous n'aurez plus besoin de la chercher ailleurs.

Pour obtenir la Médaille Comète, il vous suffit de la ramasser comme n'importe quel autre bonus ou objet, mais vous devez ensuite terminer le niveau en récupérant l'Étoile de Puissance. Si vous ramassez la Médaille Comète et que vous vous évanouissez avant d'atteindre l'Étoile de Puissance, la Médaille Comète ne sera pas ajoutée à votre collection.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

À quoi servent les médailles Comète ? Elles permettent de débloquer une étoile de puissance par galaxie. Une fois un certain nombre de médailles Comète collectées, vous débloquerez les étoiles de puissance Comète dans les galaxies correspondantes. Consultez le tableau de ce chapitre pour savoir précisément quelles médailles sont nécessaires pour débloquer les étoiles de puissance Comète.

Chaque guide de la galaxie indique l'emplacement précis de la Médaille Comète et comment l'obtenir. La mission Étoile de Puissance Comète est également détaillée afin que vous sachiez à quoi vous attendre lors du passage d'une comète.

Étoiles vertes

Après avoir collecté les 120 Étoiles de Puissance et vaincu Bowser une nouvelle fois à la fin du Monde 6, ne pensez même pas à éteindre la Wii. Vous n'avez parcouru que la moitié du jeu. Lorsque vous obtiendrez la Fin Complète après avoir trouvé les 120 Étoiles de Puissance, une comète verte spéciale traversera les galaxies, dispersant 120 Étoiles Vertes sur les planètes. Vous devrez alors parcourir à nouveau l'univers pour trouver ces étoiles spéciales.

Le nombre d'étoiles vertes dans une galaxie est égal au nombre d'étoiles de puissance. Ainsi, si une galaxie possède trois étoiles de puissance, elle possède trois étoiles vertes.
Ces étoiles vertes peuvent être trouvées dans plusieurs niveaux ou toutes dans un seul. Chaque guide de galaxie vous indique précisément où trouver les 120 étoiles vertes et, si elles sont particulièrement difficiles d'accès, vous donne des instructions pour les récupérer.

Carte du monde

Après avoir collecté une poignée d'étoiles de puissance, vous bénéficiez d'une vue complète de la carte du monde depuis votre vaisseau spatial. Le jeu comporte six mondes principaux et un monde secret, débloqué uniquement en vainquant Bowser à la fin du monde 6. Cette carte permet de voyager de galaxie en galaxie. En vous arrêtant sur une galaxie, vous pouvez voir le nombre d'étoiles de puissance que vous y avez trouvées et si vous avez récupéré la médaille Comète.

Vue zoomée de la carte du monde

Carte du monde vue en plongée

Lorsque vous débloquerez le deuxième monde, vous pourrez alors utiliser votre vaisseau spatial pour obtenir une vue imprenable sur la galaxie. De là-haut, vous pouvez rapidement passer d'un monde à l'autre et voir les petites icônes de chaque galaxie débloquée.
Ces galaxies sont accompagnées de petits symboles. La Médaille Comète indique que vous l'avez trouvée dans cette galaxie. Une couronne argentée signifie que vous avez récupéré la Médaille Comète et toutes les Étoiles de Puissance.

La couronne d'or signifie que vous avez accompli tous les objectifs de cette galaxie, y compris la découverte des étoiles vertes cachées.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

En explorant ces mondes, vous rencontrerez souvent des obstacles. Les routes entre les galaxies sont parfois bloquées par des disques jaunes ornés d'un symbole d'étoile de puissance. Ces blocages ne seront levés qu'après avoir collecté un certain nombre d'étoiles de puissance.

Le nombre requis s'affiche lorsque vous pointez le curseur sur le disque. Dès que vous avez les étoiles de puissance nécessaires, survolez le disque et il disparaît instantanément. Des Lumas affamés rôdent également sur la carte du monde.

En les touchant, vous pouvez les faire descendre à bord de votre vaisseau. Là, donnez-leur le nombre de fragments d'étoile demandé pour qu'ils se transforment en nouvelles galaxies.

Déverrouiller le tableau

Lors de votre premier passage à travers les galaxies, vous repérerez facilement la plupart des Étoiles de Puissance. Cependant, certaines sont plus difficiles à trouver car elles doivent remplir certaines conditions pour être activées. Ce tableau explique précisément comment accéder à ces Étoiles de Puissance supplémentaires, que ce soit en collectant un certain nombre de Médailles Comètes ou en rassemblant un certain nombre d'Étoiles de Puissance.

Étoiles de puissance comètes

En collectant des médailles Comète, vous débloquez des Étoiles de Puissance spéciales. Ces défis sont souvent soumis à des conditions particulières, comme collecter des pièces violettes ou vaincre un boss avec un seul fragment de vie. Il existe également des conditions spécifiques pour débloquer l'apparition d'une comète dans une galaxie :

Les comètes n'apparaissent que lorsque Mario a collecté au moins quatre étoiles de puissance dans le monde 3.

Les comètes n'apparaissent que lorsque toutes les étoiles de puissance (à l'exception des étoiles cachées ou des étoiles de puissance comètes) ont été trouvées.

Les comètes n'apparaissent au-dessus d'une galaxie qu'après que le nombre total requis de médailles de comète ait été collecté (voir tableau).

Les comètes casse-cou (terminez un niveau avec un seul coin de vie) apparaissent après la collecte de deux étoiles de puissance comète.

Ce n'est qu'après avoir terminé Cloudy Court que les comètes farceuses libérant des clones cosmiques apparaissent.

Les défis de la comète à pièces violettes apparaissent une fois que Mario a terminé le niveau Galaxie de la Planche Puzzle.

Défis

En collectant des Étoiles de Puissance, vous recevrez des invitations de Chimpanzé, Gearmo et Jibberjay pour retourner dans des galaxies déjà explorées et participer à de nouveaux concours afin de gagner des Étoiles de Puissance supplémentaires.

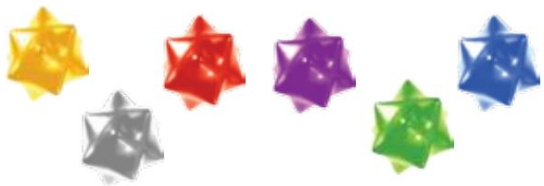
Déblocage de l'étoile de puissance de la comète	
Nom de la galaxie	Médailles Comète Requis
Galaxie du Tribunal Nuageux,	1
Galaxie de l'Étoile de Yoshi,	2
Galaxie de la Fouille	3
Tournoyante, Galaxie de la	4
Planche Puzzle, Galaxie de la	5
Station Céleste, Galaxie du	6
Bassin de Rochers, Galaxie	8
de l'Échange Flip, Galaxie	9
du Grand Tronc, Galaxie des	10
Chutes Hightail, Galaxie du Chef-d'œuvre	10
Roulant, Galaxie de	11
Flipsville, Galaxie des Salles	12
Hantées, Galaxie du Doux Mystère,	14
Galaxie Supermassive, Galaxie	15
des Ateliers de Chomp, Galaxie	18
des Sables Mouvants,	19
Galaxie de la Brûlure de	19
Frissons, Galaxie de la Flottille	20
Enflammée de Bowser Jr., Le Repaire de Lave de Bowser	22
Flash Black Galaxy	23
Retour vers le passé	24
Galaxie Ruines mécaniques	26
Galaxie La redoutable flotte de Bowser Jr.	27
Starshine Beach Galaxy Battle	28
Belt Galaxy Beat Block	30
Galaxy Bowser's Gravity	31
Gauntlet Bowser Jr.'s Boom Bunker	32
	34
Générateur de galaxie de Bowser	36
Mario Squared Galaxy	38
Montagnes russes Galaxy	40
La galaxie des épreuves sinueuses	42
Galaxie dépliable	44
Galaxie du Cyclone de Pierre	46
Boss Blitz Galaxy	48
Grand Maître Galaxie	49

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Déblocage de l'étoile de puissance	
Nom de la galaxie	Power Stars Requis
La flottille enflammée	3
de Bowser Jr. dans la galaxie Spin-Dig	7
Le repaire de lave de Bowser	16
La redoutable flotte de Bowser Jr.	28
Le gant de gravité de Bowser	40
Le bunker explosif de Bowser Jr.	55
Galaxie rétro	60
Galaxie de la ceinture de combat	65
Générateur de galaxie de Bowser	70
Montagnes russes Galaxy	75
La galaxie des épreuves sinueuses	80
Galaxie du Cyclone de Pierre	90
Boss Blitz Galaxy	100
Galaxie dépliable	110

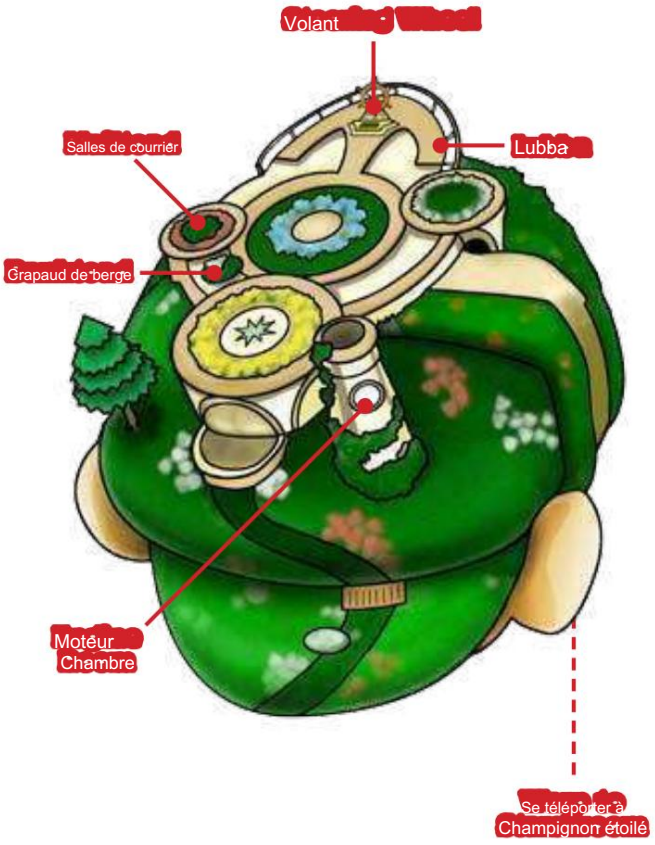
Déblocages Star Bit	
Nom de la galaxie	Star Bits Requis
Galaxy à bascule	300
Galaxie de la floraison du miel	700
Beat Block Galaxy	1 000
Douce Galaxie Mystérieuse	1 200
Fleet Glide Galaxy	1 500
Flash Black Galaxy	1 800
Galaxie dépliable	2 000



Vaisseau spatial Mario

Après avoir récupéré la première Étoile de Puissance dans la Galaxie de la Station Céleste, Mario atterrit sur un vaisseau spatial. Il s'agit du Vaisseau Mario, initialement commandé par Lubba, un adorable Luma violet. Mais lorsque Lubba apprend la mission de Mario pour sauver Peach, il lui cède le vaisseau et le remodèle à l'effigie de sa tête. C'est plutôt flatteur, il faut l'avouer. Le Vaisseau Mario sert de plateforme centrale. De là, Mario peut s'envoler vers de nouveaux mondes ou lancer des missions de réexploration dans des galaxies déjà visitées. Mais il se passe bien d'autres choses à bord du Vaisseau Mario…

Carte



Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Lubba

Lubba se tient près de la barre du vaisseau de Mario, prêt à prodiguer de précieux conseils. Chaque fois que Mario revient à bord après avoir atteint un objectif spécial ou débloqué une nouvelle fonctionnalité, Lubba est là pour lui donner toutes les informations nécessaires. Parlez à Lubba de temps en temps pour en apprendre davantage sur le vaisseau et l'univers qu'il parcourt. Lubba est une ressource inestimable pour les capitaines en herbe.

Volant et liste des étoiles

Le vaisseau de Mario se contrôle grâce à la roue située sur son pont. Lorsque Mario s'approche de la roue, il accède directement à la carte du monde, où il peut déplacer le vaisseau dans chaque galaxie. Après avoir collecté 16 étoiles de puissance, une liste apparaît à côté de la roue, indiquant le nombre d'étoiles collectées et de galaxies découvertes. Cette liste permet de suivre rapidement la progression de Mario et de repérer les galaxies qu'il doit explorer à nouveau pour trouver toutes les étoiles de puissance et la médaille Comète.

Salles de courrier

Mailtoad se tient sur le vaisseau de Mario, prêt à livrer le courrier dès que Mario revient d'une mission Étoile de Puissance. Si Mailtoad a une lettre ou une carte postale, un petit symbole de lettre apparaît au-dessus de sa tête. Parlez-lui pour recevoir le message. Certaines lettres viennent de Peach et contiennent des champignons bonus 1-Up.

Lorsque Mario reçoit une invitation pour un événement spécial ou un défi, Mailtoad la lui présente également.
Mailtoad conserve tout le courrier distribué à portée de main ; ainsi, si Mario souhaite un jour consulter d'anciennes correspondances, il lui suffit de s'adresser au petit personnage.

Crapaud de berge

Au cours de ses voyages, Mario récolte de nombreux Fragments d'Étoile. Pensez à déposer régulièrement vos Fragments d'Étoile auprès de ce banquier (il apparaît après votre visite à la Galaxie Fouisseuse). Les Fragments d'Étoile déposés rapportent des intérêts, ce qui vous sera utile pour effectuer un retrait et nourrir les Lumas Affamés que Mario rencontre sur la Carte du Monde.

Transfert de Star Bits bancaires vers

Les fichiers de sauvegarde sont conservés, donc si vous commencez une nouvelle partie, vous pouvez garder tous les fragments d'étoile que vous avez en banque !

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Salle des machines

La salle des machines du vaisseau Mario fait aussi office de salle des trophées. Au fil de ses explorations cosmiques, Mario découvre de nouveaux bonus comme le champignon de pierre et la foreuse rotative, qui y sont entreposés. Il ne peut pas les sortir de la salle des machines, mais il peut les admirer à tout moment.

Passagers

Au fil de ses rencontres avec les habitants du cosmos, certains choisissent de voyager à bord du Vaisseau Mario. Le Lapin Étoile, Whittle, Gearmo, Bob-omb Buddy et bien d'autres s'installent sur le vaisseau et sont ravis de bavarder dès que Mario a un moment. Pendant vos promenades et vos discussions, n'hésitez pas à utiliser les Cubes Chance disponibles ou à ramasser les Fragments d'Étoile gratuits.

Lorsque Yoshi, la Brigade Toad et la Fleur Nuage sont découverts, ils apparaissent également sur le vaisseau. Utilisez-les pour trouver des Champignons 1-Up et d'autres bonus au-dessus du Vaisseau Mario. Le téléporteur de la Brigade Toad, près de l'oreille du vaisseau, mène au Champignon Étoile des Toads, qui contient un Champignon 1-Up. Yoshi peut utiliser les fleurs pour atteindre une plateforme au-dessus du vaisseau et y ramasser des Fruits Yoshi pour obtenir des Fragments d'Étoile. Utilisez la Fleur Nuage pour grimper sur le nuage situé tout au-dessus du vaisseau et trouver un Champignon 1-Up caché.

Ces récompenses sont renouvelées à chaque fois que Mario revient d'une mission réussie d'étoile de puissance.
mission.

Après avoir collecté 24 Étoiles de Puissance, un Luma vendeur apparaît sur le Vaisseau Mario. Il vend des Cubes Chance pour 30 Fragments d'Étoile. Les Cubes Chance ne rapportent que des Fragments d'Étoile ou des Champignons 1-Up. Après avoir trouvé 60 Étoiles de Puissance, un deuxième Luma vendeur rejoint le premier. Il demande 100 pièces pour cinq Cubes Chance. Mario a désormais deux chances d'obtenir des Champignons 1-Up à chaque fois qu'il retourne sur le vaisseau.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Ennemis

Des visages hostiles haut placés

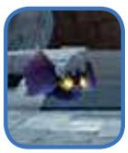
Dans sa poursuite de Bowser à travers le cosmos pour sauver la princesse Peach et récupérer les étoiles disparues, Mario doit affronter des milliers de sbires et de monstres (parfois plus petits, parfois plus grands). Nombre de ses ennemis habituels, comme les Plantes Piranha et les Goombas, ont élu domicile dans les labyrinthes célestes qui l'attendent, obéissant aux ordres de Bowser pour empêcher Mario de progresser. Mais de nouveaux ennemis rôdent également. Et il semblerait qu'ils aient appris des anciens comment embêter les plombiers.

Bien sûr, Mario possède les outils et le talent nécessaires pour vaincre ou déjouer chacun de ces méchants. Utilisez ce guide des créatures pour vous souvenir de tous les ennemis que vous rencontrerez et ainsi éviter qu'aucune menace ne prenne Mario par surprise.
Après tout, lutter contre la gravité — qui semble être l'ennemi ultime — est déjà un défi en soi.

Banzai Bill

Les Banzai Bills sont des Bill Balles géants que Mario ne peut pas vaincre sans l'aide d'un bonus comme l'Étoile Arc-en-ciel.
Ces brutes foncent en ligne droite, irrésistibles et implacables. Évitez-les à tout prix.

Unt



Les chauves-souris sont des ennemis rapides et agiles qui rôdent dans les grottes. Utilisez des fragments d'étoile pour les faire tomber au sol, où Mario pourra les écraser pour récupérer des pièces.

Gaffeoper

Les Bloopers sont des créatures ressemblant à des calmars qui nagent dans la mer. Mortelles au toucher, elles sont à éviter absolument. Les fragments d'étoile les étourdissent, mais pour les éliminer, Mario doit les briser avec une carapace.

Bob-omb

Les Bob-ombs sont de petits explosifs ambulants.
Ils se déplacent en titubant jusqu'à apercevoir Mario, puis la mèche s'allume. Les Bob-ombs se mettent à clignoter en rouge et tentent de s'approcher suffisamment de Mario pour l'attaquer avant d'exploser. Cependant, Mario peut renverser la situation en tournoyant près d'une Bob-omb et en la ramassant. Il peut ensuite la lancer sur des obstacles ou d'autres ennemis pour les détruire.

Boo et Méga Boo

Les Boos fantomatiques sont en réalité assez timides.
Lorsque Mario se tourne pour les regarder droit dans les yeux, les Boos se figent et se couvrent les yeux.
Dès que Mario se retourne, les Boos se lancent à sa poursuite. Mario ne peut pas vaincre un Boo en sautant ou en piétinant, mais il peut pivoter à côté de lui pour le faire tournoyer et le lâcher derrière lui. Cela lui donne un peu plus d'espace pour prendre ses distances avec le Boo.

Frères

Les Bros. sont des ennemis de type Koopa qui ont suffisamment évolué pour utiliser des armes comme des marteaux et des boomerangs.
Les Frères Mario sautent partout, ce qui les rend difficiles à immobiliser et à attaquer. Lancez des Fragments d'Étoile de Feu sur eux pour les empêcher d'attaquer ou de sauter, afin que Mario puisse s'approcher et riposter avec une attaque sautée ou tournoyante.

Bullet Bill

Propulsés par des canons, les Bill Balle sont des projectiles qui prennent Mario pour cible (attention, leurs yeux deviennent rouges !) et le poursuivent. Mario ne peut pas leur sauter dessus comme aux autres ennemis, mais il peut les éliminer en les projetant contre un mur ou un autre adversaire. Yoshi peut avaler les Bill Balle et les garder dans sa bouche quelques instants. Il peut ensuite viser un obstacle ou un ennemi et recracher le Bill Balle.

Cheep Cheep

Les Cheep Cheeps nagent dans les mers, sans forcément chercher la bagarre. Mais si Mario s'approche trop, le Cheep Cheep peut lui infliger des dégâts. Pour vaincre un Cheep Cheep, utilisez une attaque de carapace.

Chomp et Silver Chomp Chomp

Les Chomps sont des monstres ressemblant à des boulets de canon, dotés d'énormes gueules, qui roulent sur les chemins sans dévier ni s'arrêter (à une exception près).
C'est à la fois une bénédiction et une malédiction. Mario sait toujours exactement où se dirigent les Chomps, mais il doit rester à l'écart car ils sont invincibles avec des attaques normales et ne peuvent être arrêtés avec des Fragments d'Étoile. En revanche, les Étoiles Arc-en-ciel peuvent les vaincre. Le Chomp Argenté poursuit notre héros avec une détermination sans faille. Contrairement aux Chomps, il ne se brise pas en rebondissant contre un obstacle. Le seul moyen de vaincre un Chomp Argenté est de le faire tomber de la planétoïde.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Choppah

Ces créatures volantes sont des ennemis redoutables. Leurs casques à pointes empêchent Mario de leur sauter dessus ou de les attaquer au sol. Leur trajectoire verticale est cependant facile à anticiper, ce qui permet à Mario de les éviter. Si Mario ne peut vaincre le Choppah avec des attaques classiques, Yoshi, lui, peut l'engloutir et le transformer en fragments d'étoile.

Cluckboom

Les Cluckbooms sont des poules volantes qui planent au-dessus de Mario et larguent des bombes lorsqu'il passe en dessous. Vous ne les voyez pas toujours ? Cherchez leurs ombres au sol pour les repérer. Utilisez des fragments d'étoile pour les faire tomber du ciel et les écraser.

Clone cosmique

Les Clones Cosmiques sont des Marios fantomatiques qui poursuivent sans relâche le héros, imitant chacun de ses mouvements… quelques pas en arrière. Leurs traînées reproduisent à la perfection les pas et les sauts de Mario, rendant les retours en arrière extrêmement difficiles sans les percuter accidentellement. Pour les semer, l'astuce consiste à ne pas foncer droit au milieu du chemin, mais à bifurquer sur le côté. Ainsi, si Mario doit revenir sur ses pas, il dispose d'un espace plus large, car les Clones Cosmiques ne dévieront pas de sa trajectoire initiale.

Crabeber

Les crabes se faufilent sur les plages, utilisant leurs petites pinces pour pincer Mario. Leur carapace dure les protège des attaques ; pour les vaincre, Mario doit donc attaquer leur point faible à l'arrière avec une attaque tournoyante. Il existe deux couleurs de crabes : rouges et bleus.

Les crabes bleus distribuent des pièces (et parfois un champignon 1-Up), et les crabes rouges libèrent des fragments d'étoile.

Creuser

Les Diggas sont des foreuses qui creusent la terre meuble des planètes. Elles forent en ligne droite, ce qui les rend faciles à repérer. Utilisez des sauts et des attaques au sol pour les vaincre.

Os secs

Les Dry Bones sont des Koopa Troopas morts-vivants qui rôdent souvent dans les endroits sombres ou les châteaux. Une attaque tournoyante ou un coup de pied sur un Dry Bones le réduit à un tas d'os. C'est bon, non ? Faux. Après quelques secondes, les Dry Bones se reforment et reprennent la poursuite de Mario.
Hormis une Étoile Arc-en-ciel, il n'existe aucun moyen de se débarrasser définitivement d'un Dry Bones. Il suffit donc de l'étourdir et de rester en mouvement avant qu'il ne ressuscite.

Fizzlit

Les Fizzlits sont de petits bâtonnets violets qui délivrent de puissantes décharges électriques. Lorsqu'un Fizzlit attaque, il se transforme en un large champ électrique au sol, prenant la forme d'un grand disque jaune. Évitez ce disque ! Mario ne peut vaincre un Fizzlit que lorsqu'il est sous sa forme violette.

Flaptack

Les Flaptacks sont des oiseaux volants dotés de cornes sur la tête, ce qui les rend difficiles à vaincre d'un simple saut ou d'un coup de pied. Mario doit tromper le Flaptack pour qu'il expose son point faible : son ventre mou. Passez sous le Flaptack pour le faire s'écraser au sol. Le Flaptack se retourne alors pour planter sa corne dans le sol. L'impact est si violent qu'il est étourdi. Sautez ensuite sur son ventre pour le vaincre.

Flipbug

Le Flipbug est une nuisance bourdonnante qu'on élimine facilement d'un coup de pied tournoyant ou d'une attaque au sol. Le Flipbug ne se déplace pas très vite, ce qui en fait une cible de choix pour les Star Bits. Éclatez le Flipbug avec un Star Bit pour l'étourdir, puis éjectez-le de la planète.

Flouzy

Les Fuzzies sont des bestioles piquantes et effrayantes que Mario doit absolument éviter. Il est impossible pour lui de les vaincre ; il vaut donc mieux les éviter et conserver ses fragments d'étoile pour un ennemi qui y est vulnérable.

Goomba et Paragoomba

Les Goombas sont les ennemis les plus familiers de Mario. Ces champignons un peu patauds errent en traînant les pieds, toujours à l'affût des ennuis. Dès qu'ils aperçoivent Mario, ils sautent puis se précipitent sur le héros.

Les Goombas peuvent être vaincus d'un coup de pied ou d'une pirouette et sont facilement étourdis avec un Fragment d'Étoile, après quoi Mario peut les frapper. Les Goombas existent en plusieurs tailles, et les Paragoombas sont dotés d'ailes.
Mario doit frapper un Paragoomba deux fois pour le vaincre : une première fois pour lui arracher les ailes et une seconde fois pour l'achever.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Goombeetle

Les Goombeetles sont des Goombas dotés de casques métalliques qui empêchent Mario de réussir ses attaques sautées. Pour vaincre un Goombeetle, effectuez une attaque tournoyante afin de le faire basculer sur la tête et exposer son corps. Le Goombeetle tournoie alors sur son casque, risquant de tomber du bord d'une plateforme.
Pendant que le corps est exposé, Mario peut sauter sur le Goombeetle pour le vaincre.

Gringill

Les Gringills sont d'énormes anguilles qui vivent dans des grottes sous-marines. Elles surgissent et disparaissent de leurs cachettes. Leur attaque est généralement très rapide ; si Mario doit passer à proximité, il a intérêt à le faire juste au moment où les Gringills battent en retraite ou en profitant de la vitesse supplémentaire offerte par une carapace.

Jack O'Goomba

Les Jack O'Goombas sont des Goombas coiffés d'un casque citrouille. Ces créatures laissent derrière elles de petites flammes violettes qui s'éteignent au bout de quelques secondes, mais blessent Mario s'il les touche. Pour vaincre un Jack O'Goomba, Mario doit d'abord faire tournoyer ou piétiner le casque citrouille afin de le démasquer. Il peut ensuite l'achever de façon classique.

Jammyfish

Les poissons-confitures flottent dans les mers, attendant que Mario s'approche trop près. Lorsqu'il le fait, le poisson-confiture libère une décharge électrique, le rendant dangereux au toucher.
Pour vaincre un Poisson-confiture, Mario doit lui lancer au moins deux carapaces tout en nageant.

Kleptoad

Les Kleptoads sont des grenouilles bleues très rapides qui bondissent en portant des trésors volés sur leur tête. Il suffit de les faire tournoyer ou de les piétiner pour les vaincre et leur faire lâcher leur butin.

Troupe de la crotte

Les Koopa Troopas comptent parmi les plus anciens ennemis de Mario, présents depuis ses débuts comme plombier. Ces créatures à carapace doivent être éjectées de leur carapace à coups de pied ou de sabots. Les fragments d'étoile sont inefficaces contre eux tant qu'ils sont dans leur carapace. Une fois le Koopa Troopa retourné sur le dos, Mario n'a que quelques instants pour tournoyer ou lui sauter dessus afin de l'achever. Sinon, le Koopa Troopa se remet sur ses pattes, se dépoussière et reprend la poursuite.

Lakitu

Les Lakitu sont de petits êtres qui se déplacent sur des nuages et lancent des projectiles sur Mario, comme des Spinys. Pour vaincre un Lakitu, Mario doit le faire descendre de son nuage. Yoshi peut aspirer le nuage d'un Lakitu, le laissant sans défense au sol. Si Mario ne parvient pas à vaincre le Lakitu en quelques instants, celui-ci régénère son nuage et retourne dans les airs.

Il fai Brr

Les Li'l Brrs sont des boules de glace qui suivent Mario. S'ils le touchent, il est emprisonné dans la glace pendant quelques instants et devient invulnérable jusqu'à ce qu'il s'en libère. Pour vaincre les Li'l Brrs, il suffit de tourner sur soi-même à côté d'eux pour les réduire en petits cailloux. Ensuite, il faut donner un coup de pied ou piétiner le caillou. Cependant, si Mario envoie le caillou dans l'eau glacée, le Li'l Brr se reforme.

Petite Cendre

Les Petites Cendres sont des boules de feu qui poursuivent Mario et tentent de le blesser. Si Mario touche une Petite Cendre, il est brûlé et se met à sauter sur place pendant quelques instants pour essayer d'éteindre les flammes. Comme pour les Petites Brûlures, Mario peut transformer une Petite Cendre en pierre inoffensive en tournoyant à côté d'elle. Attention ! Si Mario envoie la pierre dans le feu ou la lave, le Petit Cendre se reforme.

Magicoopa

Les Magikoopas sont des sorciers qui volent autour de Mario et lancent des sorts qui invoquent des Koopa Troopas, des Goombas ou des boules de feu. Ils peuvent aussi geler Mario. Lorsqu'un Magikoopa s'apprête à lancer un sort, il agite sa baguette. Tirez-lui dessus avec un Fragment d'Étoile pour interrompre le sort. Une attaque tournoyante ou un coup de pied au sol permettent de vaincre les Magikoopas. Mais attention, il faut être rapide pour attaquer, car ils peuvent disparaître et réapparaître derrière Mario.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Mandibug

Les Mandibugs sont de petits insectes au dos recouvert d'une carapace. Leur dos est orné de motifs d'attaque au sol, qui servent d'indices pour les vaincre. Lorsqu'un Mandibug aperçoit Mario, il entre dans une rage folle et fonce droit sur lui. Utilisez cette attaque pour sauter par-dessus le Mandibug et lui infliger une attaque au sol.

Magmaargh et Magmaw

Les Magmaarghs et les Magmaws sont d'énormes monstres de lave qui surgissent de lacs en fusion et tentent de submerger Mario.
Aucune attaque ne peut venir à bout de ces monstres de lave, alors tenez-vous-en éloignés.

Mattermouth

Les Bouches-de-la-Matière sont des crânes de dinosaures qui dévorent tout, même le sol sous les pieds de Mario. Heureusement, les morsures qu'elles arrachent au sol sont éphémères et se régénèrent au bout de quelques secondes. N'essayez pas de les attaquer : elles ne font qu'une brève pause lorsqu'on leur marche dessus. Sautez par-dessus elles ou contournez-les en évitant leurs dents acérées.

Micro Méca-Bowser

Ces jouets à remontoir sont à l'effigie du roi Koopa lui-même. Comme Bowser, ils crachent du feu, mais à une échelle bien plus réduite.

Grâce à leur coque métallique, les Micro Mecha-Bowsers peuvent résister aux attaques sautées.
Pour les vaincre, Mario doit utiliser des attaques au sol ou des attaques avec une foreuse rotative.

Octoboo

Les Octoboos sont des Boos qui ressemblent aux Octoombas. Contrairement aux Boos, ils ne poursuivent pas Mario. Ils volent en suivant des motifs précis, protégeant ainsi des trésors. Évitez de toucher un Octoboo, car aucune attaque ne permet de le vaincre.

Octoguy

Les Octoguys sont de petites créatures roses qui crachent des cailloux sur Mario. Pour vaincre un Octoguy, utilisez la même technique qu'un Octoomba ou un Goomba : des attaques tournoyantes ou des écrasements. Pour anticiper son attaque, guettez le moment où il relève la tête.
C'est alors qu'il s'apprête à balancer une pierre à Mario.

Octoomba et Octoomba d'élite

Les Octoombas ressemblent aux Goombas, à la différence qu'ils crachent des pierres. Comme pour les Octoguys, Mario a un temps de préparation suffisant avant le tir.
L'Octoomba change de couleur, dresse la tête, puis crache des pierres. Pour le vaincre, effectuez une rotation ou écrasez-le au sol. L'Octoomba d'élite vert est plus rapide que les bleus et crache deux pierres.

Tête d'épingle

Envie d'une partie de bowling ? Quand Mario attrape le Champignon de Pierre et se transforme en rocher roulant, il peut pulvériser les Pinheads. Qu'il fasse un strike ou un spare, les Pinheads ne peuvent pas riposter. Ils doivent se soumettre.

Plante Piranha

Les plantes piranhas sont un spectacle familier pour Mario. Ces fleurs piquantes jaillissent du sol ou de tuyaux verts, prêtes à croquer le premier aventurier venu. Pour vaincre une Plante Piranha avant qu'elle ne frappe, étourdissez-la avec un Éclat d'Étoile, puis faites-la tournoyer ou écrasez-la du pied.

Porcupuffer

Les Porcupuffers sont des poissons qui tentent de nager près de Mario et l'attaquent avec leurs piquants acérés. Le Porcupuffer doit aspirer beaucoup d'air pour projeter ses piquants, ce qui laisse à Mario le temps de s'éloigner rapidement à la nage. Le seul moyen de vaincre un Porcupuffer est de lui lancer une carapace.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Têtes pointues

Les Pokey Heads sont des sphères ressemblant à des cactus qui surgissent du sol désertique. Pour s'en débarrasser, Mario doit leur tirer dessus avec des fragments d'étoile avant de les expulser de leur planète sablonneuse.

Chiotdozer

Les Pupdozers sont des monstres robustes que Mario ne peut vaincre avec une attaque tournoyante ou un coup de pied classiques. Pour vaincre un Pupdozer, Mario doit utiliser une grille pour se glisser sous lui. Dès que le Pupdozer passe sur la grille, exposant son ventre vulnérable, une attaque au sol fait basculer la grille et met hors de combat le petit colosse.

Rhomp

Les Rhomps sont d'énormes rouleaux à pâtisserie que Mario ne peut qu'éviter en courant. Une fois qu'un Rhomp se met en mouvement, il est tout simplement impossible de l'arrêter. Écartez-vous et laissez passer le Rhomp.

Rayon sentinelle

Les rayons sentinelles sont des cylindres métalliques qui suivent Mario à la trace. Lorsqu'il s'approche trop, la sentinelle se dilate et projette un rayon laser. Fuyez ce rayon, car le choc est suffisamment puissant pour repousser Mario. S'il est près du bord d'une plateforme, il risque d'être éjecté dans l'espace.

Skeeter

Les moustiques sont des insectes aquatiques qui glissent sur les eaux calmes, cherchant à percuter Mario et à lui infliger des dégâts. Comme Mario ne peut pas attaquer efficacement dans l'eau, il est préférable de rester à distance et de les étourdir avec des fragments d'étoile pour éviter qu'ils ne le heurtent.

Slurple

Les petits Slurples bleus sont dangereux car ils ont l'air inoffensifs. Cependant, une fois qu'un Slurple s'accroche à Mario, il le ralentit, ce qui facilite l'attaque d'un autre ennemi. Tournez sur vous-même pour vous débarrasser d'un Slurple, puis attaquez avec un coup de pied ou une autre rotation.

Smeech

Les Smeechs sont de petits cochons aux grandes bouches. Ils adorent s'accrocher à la bouche de Yoshi, l'empêchant ainsi de lécher les friandises à proximité. Pour se débarrasser d'un Smeech accroché à Yoshi, il suffit de secouer la tête de ce dernier pour le faire partir.

Snoodle

Les Snoodles sont de grandes antennes aux yeux globuleux qui surgissent du fond marin. On ne peut les vaincre qu'en leur braquant la lumière d'un coquillage directement sur le visage. Le Snoodle se ratatine alors et éclate, libérant des fragments d'étoile ou des pièces.

Épineux

Les Spinys sont des insectes ressemblant à des tortues, dotés d'une carapace hérissée de pointes. À cause de ces pointes, Mario ne peut ni les piétiner ni les attaquer en tournoyant. Il doit se contenter de rester à distance. En revanche, Yoshi parvient à vaincre les Spinys en les léchant, ce qui les fait se réfugier dans leur carapace. Une fois à l'intérieur, Yoshi peut avaler un Spiny puis le recracher sur un autre ennemi ou un obstacle.

Plante piranha épineuse et plante piranha piquante

Ces grandes plantes Piranha sont recouvertes de pointes, ce qui rend impossible leur attaque par un saut ou un coup de pied de Mario. Mario doit donc ruser pour que ces légumes agressifs l'attrapent. Lorsque la plante tend son cou au-delà de ses limites pour saisir Mario, elle s'effondre au sol. Mario peut alors attaquer en tournoyant pour se débarrasser de la plante dangereuse.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Spoing and Spangler

Ces araignées sautillent sur place ou se suspendent à leur toile. Il suffit de sauter ou d'attaquer en tournoyant les Spoings, ces araignées sauteuses. Les Spanglers sur leurs toiles doivent être secoués plusieurs fois avant de se libérer de leurs fils et de tomber dans l'espace.

Swaphopper

Les Swaphoppers sont des ennemis à double tranchant. Lorsque la gravité attire le Swaphopper vers le bas, son dos hérissé de pointes empêche Mario d'attaquer. Pour vaincre le Swaphopper, Mario doit soit attendre que la gravité s'inverse (ou trouver un interrupteur qui provoque ce changement), puis sauter sur le ventre mou et exposé du Swaphopper.

Thwomp

Les Thwomps sont d'énormes blocs de pierre qui s'abattent du plafond. Attention à ne pas vous faire écraser ! Peu importe la santé de Mario, se faire écraser par un Thwomp, c'est la fin de la partie. Cependant, les Thwomps peuvent servir à attraper des objets et des trésors difficiles d'accès. Prenez appui sur le mur latéral d'un Thwomp pour gagner un peu d'altitude ou faites un salto arrière sur le Thwomp pour vous envoler.

Topman

Topman est un petit robot en forme de disque qui tourne sur lui-même en poursuivant Mario. Mario ne peut pas écraser le Topman rouge à cause de la pointe sur sa tête. Il lui suffit de tourner à côté de lui et, avec un peu de chance, de le faire tomber du bord d'une planète. Le Topman vert possède un cou flexible que Mario peut utiliser pour atteindre des plateformes élevées.

Tobmini

Les Tobmini sont de minuscules Topman qui poursuivent Mario à une vitesse fulgurante. Ils ne lui infligent cependant aucun dégât lorsqu'ils le touchent. Leur but est de pousser Mario petit à petit vers le bord et, si possible, de le faire tomber. Mario peut riposter avec des pirouettes et des piétinements.

Boîte à toxines

Les Boîtes Toxiques sont d'énormes cubes de pierre qui se déplacent sur les planètes. Leur ouverture permet à Mario, s'il est rapide, de se glisser dessous et de se laisser rouler dessus sans danger. Il est impossible de vaincre une Boîte Toxique : Mario peut seulement éviter de se faire écraser par cet ennemi imposant.

Tourbillon

Les Twirlips sont des fleurs qui utilisent des attaques tournoyantes pour repousser Mario. Sous leur forme de bulbe, les Twirlips sont assez faibles et faciles à vaincre. Mais attention, quand il se déploie ! Un Twirlip tournoyant blesse Mario et le repousse de quelques pas. Si Mario se trouve près d'un rebord, c'est la catastrophe. Battez les Twirlips en les piétinant ou en les faisant tournoyer.

Undergrunt et Artilleur de base

Les Taupes-Sous-Terrasse sont des créatures tenaces qui creusent des galeries souterraines. Mario peut les vaincre en effectuant une attaque rodéo pour les déloger de leur terrier et les mettre à portée de son attaque tournoyante. Les Artilleurs des Taupes-Sous-Terrasse manient des canons volants autour des défenses de Bowser et Bowser Jr. Ces canons tirent des Bill Balle. Si Mario est accompagné de Yoshi, ce dernier peut avaler un Bill Balle et le recracher sur l'Artilleur des Taupes-Sous-Terra

Urchin

L'Oursin épineux est une créature sous-marine menaçante qui roule sur le sol, tentant d'empaler Mario avec ses piquants. Seul un carapace permet de le vaincre. Utilisez le phare du carapace pour viser, puis faites-le tournoyer pour le lancer sur l'Oursin.

Wiggler

Les Wigglers sont des insectes ressemblant à des mille-pattes qui se promènent tranquillement sur les planètes. Cependant, si un Wiggler aperçoit Mario, il entre en rage et devient rouge écarlate. Un Wiggler enragé est aussi dangereux qu'un train lancé à pleine vitesse et il faut l'éviter à tout prix. Pour vaincre un Wiggler, effectuez une attaque rodéo à côté de lui pour le retourner sur le dos. Sautez ensuite sur son ventre.

Whomp

Les Whomps ressemblent aux Thwomps, mais ils ont des pattes et peuvent se déplacer. Lorsqu'un Whomp aperçoit Mario, il fonce sur lui puis se renverse pour l'écraser.

Mario doit s'écarter car, comme pour un Thwomp, il s'agit d'une défaite en un seul coup.

Lorsque le Whomp est face contre terre, Mario peut lui sauter sur le dos et lui rouler dessus. Il peut également effectuer une attaque rodéo au centre de son dos pour le transformer en fragments d'étoile.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Comment utiliser ce guide

Prêt pour l'aventure ? Avant de mettre le cap sur la deuxième étoile à droite (et de continuer tout droit vers le matin), voyons comment fonctionne la solution. Super Mario Galaxy 2 est un jeu d'exploration et de découverte. Notre solution reflète cet esprit. Nous indiquons les points d'intérêt, les bonus essentiels et les dangers afin que vous sachiez tout ce qu'il faut savoir pour collecter toutes les étoiles de puissance dans chaque galaxie.

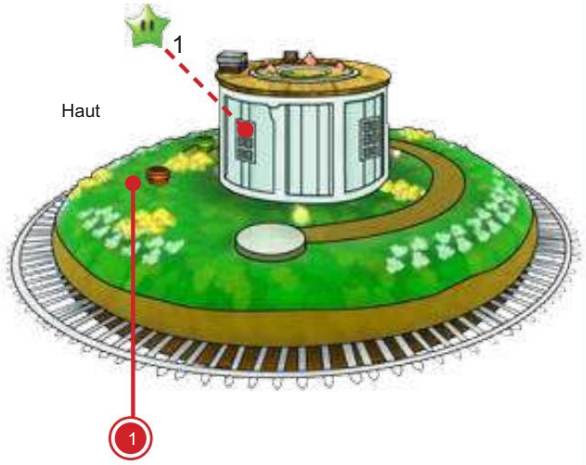
Station Céleste Galaxie

Nom de la galaxie.

La crise de colère de Peewee Piranha

Nom de la mission.

Les cartes seront affichées en fonction du nom de leur mission correspondante.



Étoiles de puissance : Toutes les étoiles de puissance s'obtiennent normalement Les étapes ou les éléments cachés (comme nourrir un Luma affamé ou revenir sur invitation pour un événement spécial) sont listés ici.

Médaille Comète : L'étape où se trouve la Médaille Comète est indiquée ici.

Étoile de puissance cométaire : Si la galaxie possède une étoile de puissance révélée par le passage d'une comète, cette étape est nommée ici.

Étoiles vertes : Le nombre d'étoiles vertes dans la galaxie.

Power Stars : Peewee

La crise de colère du piranha,
À l'assaut de la flotte céleste
Pièce Comète : Peewee Piranha

Crise de colère
Comet Power Star : Peewee

Course de vitesse de Piranha
Étoiles vertes : 3

A-Z

La plupart des planètes sont reliées par des étoiles de lancement, mais certaines le sont par des tuyaux verts, des graines flottantes et d'autres moyens de transport. Ces connecteurs sont indiqués par des symboles alphabétiques.

Le total cumulé des étoiles et des médailles comètes (telles qu'elles sont collectées dans la solution) s'affiche en haut à gauche de chaque page. Voir l'exemple à droite.

Médailles Étoiles et Comètes

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Points of interest and special dangers are called out via these numbers. The number corresponds to a point on the map. The instructions and tips always pertain to that immediate area of the map. If there is something important nearby, it will also be placed in the same numbered entry. Points of interest can include tricky enemies the first time you meet them, puzzles, traps, and more. Boss battles receive their own boxes, loaded with strategy for bringing the opponents down. Shown in the example below.

1 Drop into the orange pipe to travel to the other side of the planetoid. You pop out in a cage right next to a 1-Up Mushroom. Grab the Mushroom and then return topside via the orange pipe. Orange pipes usually lead to cool things, so whenever you see one, don't be afraid to explore. Chances are good that there's something awesome on the other side. (You may have to battle something to get at it, though...)

When you receive word that a comet has been spotted over a galaxy (by collecting the required number of Comet Medals), return to locate that Power Star. Typically, you venture across familiar territory. When a comet-related Power Star appears, we use these callouts to show you the big differences in the stage because of the comet, as well as any helpful tips for overcoming new dangers. Shown in the example below.

Spiny Rainbow Romp

C1 Spinys love to hide behind the pillar and run out the clock. Rush back here early in the stage to take them out and then return to the large field of Spinys in the center of the planet and finish off the 30 Spinys.

Every galaxy has a single Comet Medal. The location of the Comet Medal is always called out with a shot of its location and instructions on how to recover it. Shown in the example below.

Comet Medal

To snare the first Comet Medal, you need to backwards somersault on top of the stone cart and ride it around the planetoid. The Comet Medal hangs over the void, so just make a tiny hop to nab the medal and land safely back on the cart without dropping into the black hole.

Every galaxy (but one) has at least two Green Stars, revealed only after you collect 120 Power Stars and defeat Bowser at the end of World 6 again. Green Stars can be spread across multiple stages within a galaxy or all within a single stage. The locations of Green Stars within a stage are pointed out in these boxes. The number here matches the numbered Green Star on the map and is accompanied by instructions on how to recover the Green Star. Shown in the example below.

Green Stars

1: Backwards somersault on top of the fence surrounding the first planetoid in this stage. Carefully walk until you see the small shadow of the Green Star on a fencepost and then jump up to grab it.

Teleporters link to brief challenges where you must defeat every enemy within a short time limit to earn three 1-Up Mushrooms. Not every stage or galaxy has a Teleporter. But when they appear, they are noted in these boxes so you know what enemies are ready and waiting. Shown in the example to the right.

The Teleporter leads to eight Octoombas. Use the Rainbow Star to hammer all the Octoombas, which causes three 1-Up Mushrooms to appear. Grab them before the music ends, and be sure to snag the Star Bits and coins for good measure.

Protected by copyright. Unauthorized or unlawful copying or downloading expressly prohibited.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

0 0

Monde 1

Station Céleste Galaxie

Sky Station Galaxy est composé de plusieurs petits planétoïdes et d'une immense station de combat. La plupart des planètes abritent de redoutables créatures. C'est aussi un excellent endroit pour s'habituer à utiliser les étoiles de lancement et pour apprendre comment la gravité vous retient aux planétoïdes dans certaines situations, mais pas dans d'autres. Règle générale : si le bord de la planète est arrondi, vous pouvez en faire le tour. S'il est carré, vous tomberez dans l'espace.

Power Stars : Peewee

Le tempérament de Piranha Colère, à l'assaut de la flotte céleste

Pièce Comète : Peewee

Le tempérament de Piranha Colère

Étoile de puissance comète :

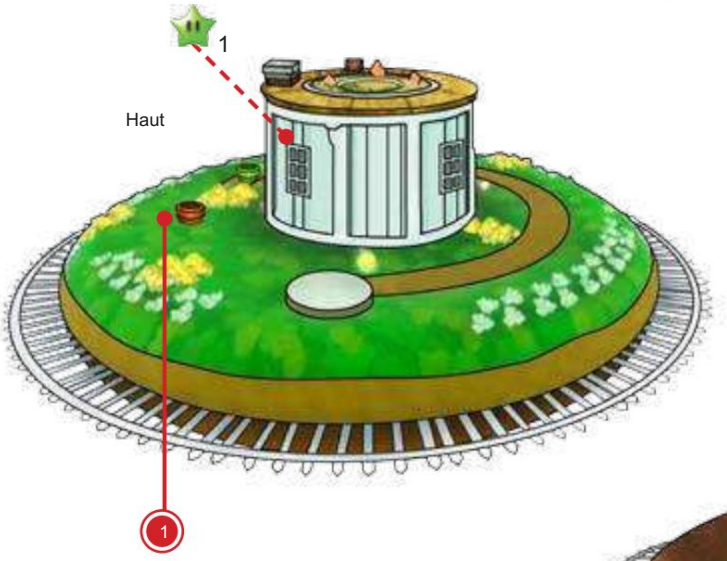
Les Piranhas de Peewee

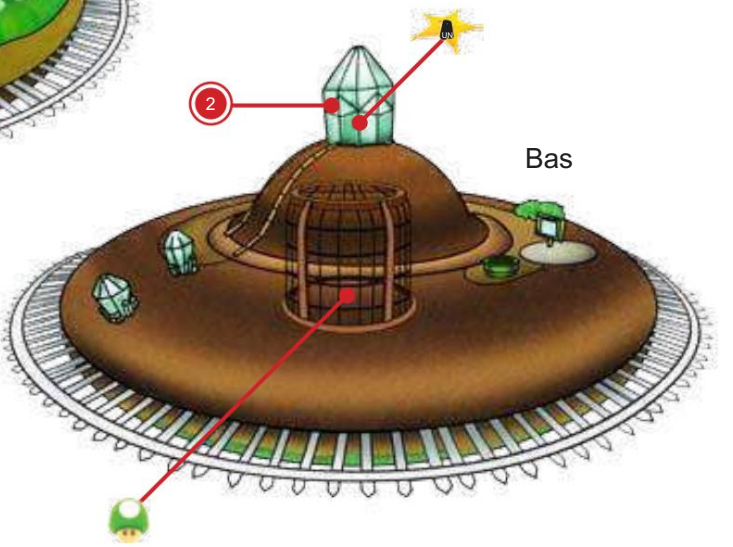
Course de vitesse

Étoiles vertes : 3

La crise de colère de Peewee Piranha

Cartes de la galaxie





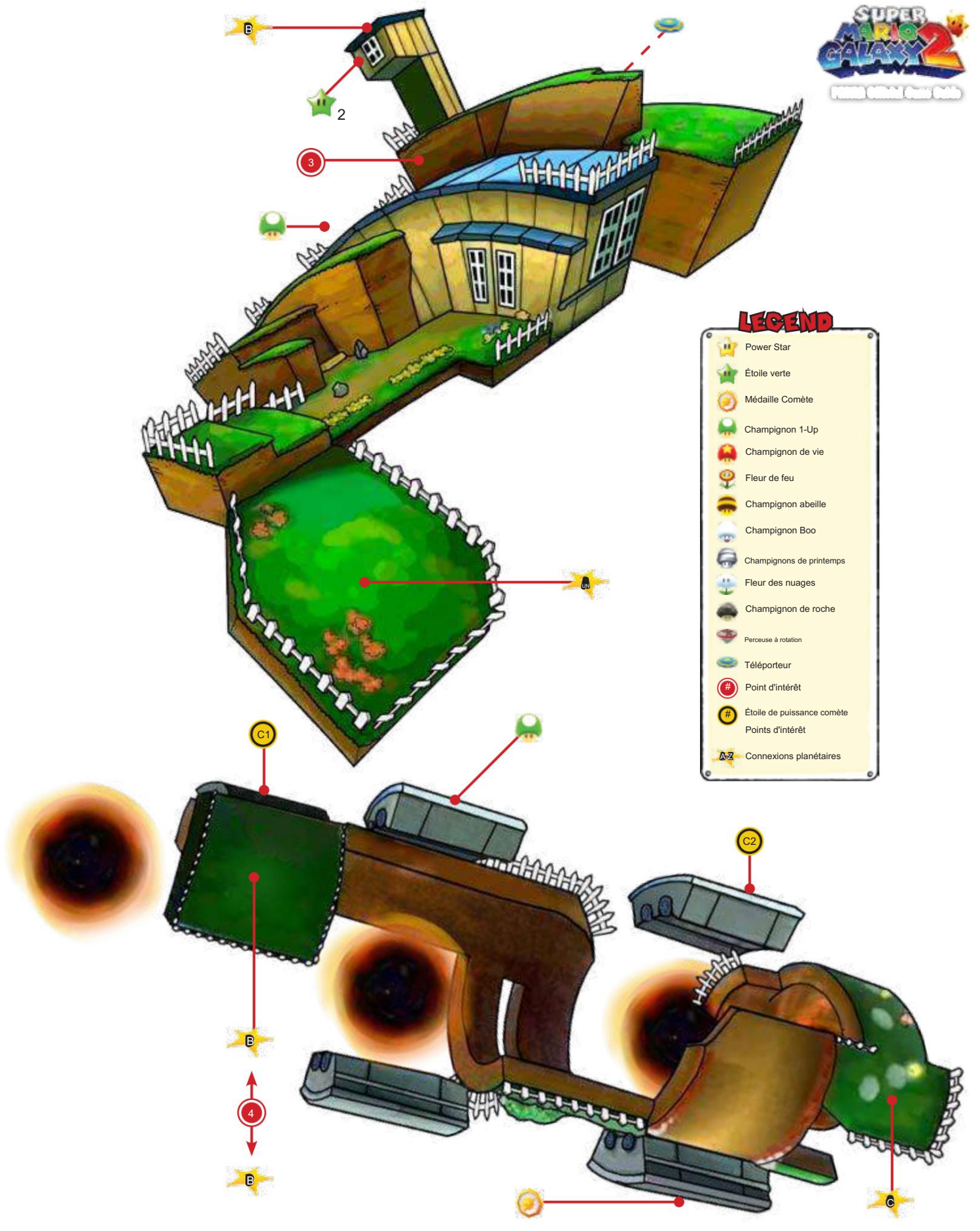
Ennemis rencontrés

Goomba

Octobre

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google



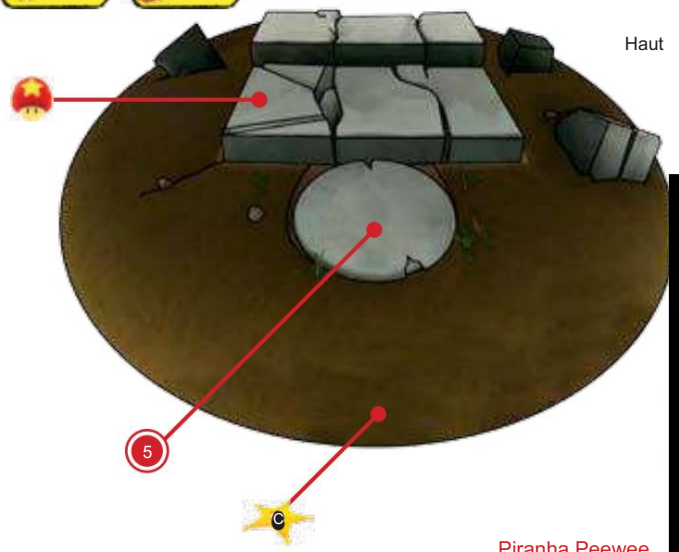
Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

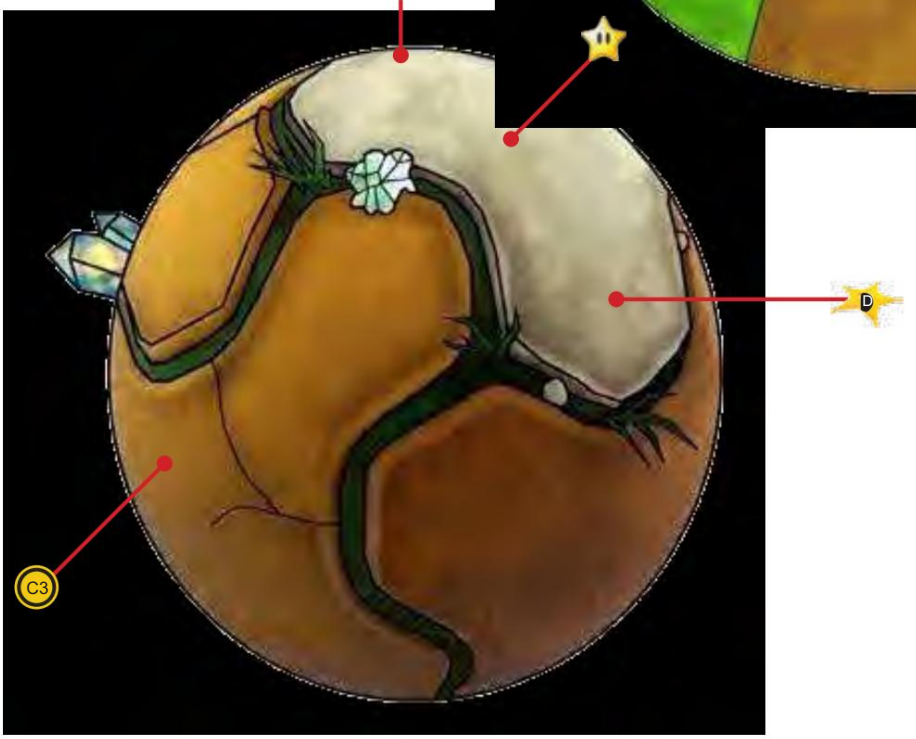
Médailles Étoiles et Comètes

0 1

Haut



Piranha Peewee



1 Descendez dans le tuyau orange pour voyager de l'autre côté de la planétoïde. Vous apparaissez dans une cage juste à côté d'un champignon 1-Up. Prenez le champignon, puis retournez à la surface par le tuyau orange. Les tuyaux orange mènent généralement à des choses intéressantes, alors n'hésitez pas à explorer dès que vous en voyez un. Il y a de fortes chances qu'il y ait quelque chose de génial de l'autre côté. (Il vous faudra peut-être affronter un ennemi pour y accéder...)

TIP

Lorsque vous voyez des parterres de fleurs et des hautes herbes scintiller, traversez-les pour libérer des pièces et des fragments d'étoile. Vous avez besoin de ces fragments d'étoile pour nourrir le

Des Lumas affamés qui créent de nouvelles galaxies sur la carte du monde.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

2 Brisez le cristal au sommet de la colline pour libérer un Luma prisonnier. Sautez dans le trou ainsi créé pour suivre le Luma à la surface. Là, un Luma se transforme en Étoile de Lancement. Utilisez-la pour décoller de ce premier planétoïde et traverser le cosmos jusqu'à la planète suivante.

3 Lorsque vous ramassez la pièce « ? » ici, une traînée de billets serpente le long du pont et jusqu'à l'herbe. Vous n'avez que quelques secondes pour ramasser toutes les notes et gagner trois champignons 1-Up. Pour faciliter la poursuite musicale, foncez et tapez sur les Octoombas avant de ramasser la pièce.

Le téléporteur mène à un disque rempli de huit Octoombas. Utilisez l'Étoile Arc-en-ciel pour vous frayer un chemin à travers ces créatures, en les faisant rebondir sur la planétoïde d'un simple toucher. Une fois les huit Octoombas éliminés, trois Champignons 1-Up apparaissent. Attrapez-les avant que la musique ne s'arrête !

4 Même les plus petits planétoïdes possèdent un système gravitationnel. Pour atteindre la prochaine étoile de lancement, effectuez une roulade arrière jusqu'au petit rocher gris. La gravité du rocher vous attirera. L'étoile de lancement vous propulse sur une orbite basse. Vous pouvez foncer directement vers la prochaine Étoile de Lancement, mais si vous vous laissez simplement porter par le chemin, vous finirez par atterrir sur la sphère criblée de cratères contenant quatre pièces. Il vous suffira alors de sauter dans la grande Étoile de Lancement pour poursuivre votre voyage à travers la galaxie.

CAUTION

Sauter par-dessus la boue patchs. Ils vous ralentissent trop, vous laissant vulnérable face à des ennemis plus rapides. Seul Yoshi peut courir dans la boue sans ralentir.

COMET MEDAL

Pour piéger le premier Comète Médaille, vous devez en arrière Faites un saut périlleux sur le chariot de pierre et faites le tour de la planétoïde avec. La médaille de la comète est suspendue au-dessus du vide ; il suffit donc de faire un petit saut pour l'attraper et atterrir en toute sécurité sur le chariot sans tomber dans le trou noir.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

2 1

5 Ne laissez pas cet Octoomba vous empêcher de récupérer le Champignon de Vie sur cette planétoïde. Vous vous apprêtez à affronter Peewee Piranha et vous aurez besoin de cette force vitale supplémentaire au cas où ce petit morveux vous donnerait du fil à retordre.

Combat de boss : Peewee Piranha

Peewee n'est pas si petit que ça. Cette plante piranha géante est un vrai petit tyran, capable de se déplacer à quatre pattes sur sa planète-nid. Elle attaque avec une force brute, vous fonçant dessus pour vous infliger des dégâts. Pour vaincre Peewee Piranha, vous devez briser la coquille d'œuf qui recouvre son arrière-train, puis lui donner quelques coups de fessée avec des attaques tournoyantes. Un peu de discipline remettra ce pleurnichard grognon à sa place.

Au début du combat, fuyez Peewee, mais pas en ligne droite. Il vous faut vous placer derrière ce petit brute : faites un arc de cercle à gauche ou à droite, puis contournez-le. Si vous voyez Peewee s'accroupir et trembler, courez sur le côté, car il est sur le point de sauter droit devant. Si vous êtes pris sous Peewee, vous subirez des dégâts.

Continuez à contourner Peewee en courant autour de lui, en vous plaçant derrière lui pour pouvoir lui donner un coup sur les fesses avec une attaque tournoyante. Si Peewee vous touche, récupérez de la vie en ramassant les pièces emprisonnées dans les crista

Après trois coups, Peewee parvient à récupérer sa carapace. Il faut recommencer, mais Peewee piétine la planète deux fois plus vite. Suivez le rythme de ce petit bout de chou hyperactif ! Courez vers lui, puis esquivez au moment où Peewee bondit. Contournez-le par derrière et frappez-le avec une attaque tournoyante. Après trois autres attaques tournoyantes réussies, Peewee en a assez. Le jeune arbre disparaît dans un nuage de fumée, révélant la première Étoile de Puissance de la Station Céleste. Récupérez-la pour retourner triomphalement à bord du Vaisseau Mario et impressionner Lubba.

YOU GOT A STAR!

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Course de vitesse de Peewee Piranha

Le niveau « Comet Power Star » dans la galaxie Sky Station est un speedrun du niveau « Crise de colère » de Peewee Piranha.
Dans la galaxie, presque rien n'a changé, si ce n'est le chronomètre désormais affiché en bas de l'écran. Vous devez vaincre Peewee Piranha avant la fin du temps imparti. Au début du niveau, vous disposez de 20 secondes.

Vous devez vous procurer ces horloges supplémentaires pour continuer à ajouter 10 secondes au minuteur.

C1 Sautez par-dessus la boue. Vous ne pouvez pas vous permettre de perdre une seconde embourbée.
Le chemin entre les chariots en pierre est boueux, alors sautez par-dessus ou courez sur la zone de terre pour ne pas perdre de temps.

CAUTION

En speedrun, ne perdez pas de temps à ramasser les pièces.
Si elles se trouvent entre vous et votre prochain point de départ ou objectif, parfait : traversez-les. Mais ne perdez pas de précieuses secondes à vous écarter du chemin principal pour ramasser quelques pièces.

C2 Vous manquez de temps ? Faites un saut périlleux arrière sur le même chariot où vous avez récupéré la médaille Comète et prenez une horloge supplémentaire pour ajouter 10 secondes au chronomètre.

C3 Il y a cinq horloges sur la planète où Peewee fait son nid.
Dès que vous atterrissez et que Peewee entre en action, faites le tour de la planète pour ajouter les 50 secondes nécessaires au chronomètre. Une fois ce temps acquis, attaquez Peewee. Brisez sa carapace et contournez-le pour lui porter une attaque tournoyante sur son point faible.

Quand Peewee n'a plus qu'un point de vie, il entre dans une rage folle et prend la fuite. Il faut absolument le ralentir pour lui porter le coup fatal.
Essayez de foncer droit sur lui. À votre vue, Peewee se retourne pour s'enfuir. Mais ce bébé pataud ne peut pas s'arrêter net. Lorsqu'il se retourne pour fuir, il court sur place un instant, vous offrant une ouverture parfaite pour lui porter le coup de grâce.

YOU GOT A STAR!

TIP

Le chronomètre s'arrête dès que vous touchez Peewee avec l'attaque tournoyante, vous laissant ainsi largement le temps de faire le tour de la planète et de ramasser des bonus comme des pièces et des fragments d'étoile enfermés dans des cristaux.

GREEN STARS

1 : La première étoile verte est située sur le planétoïde de départ.
Il suffit de frapper le cristal au bas de la planète pour atteindre le toit du chalet à la surface. Ensuite, il suffit de se suspendre au toit pour récupérer l'Étoile Verte.

2 : La deuxième Étoile Verte plane au-dessus du néant.
Ne t'inquiète pas. Y tomber vous sauve.
Il suffit de faire pivoter la caméra pour voir l'arrière de la tour. Ensuite, descendez dans l'Étoile Verte.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

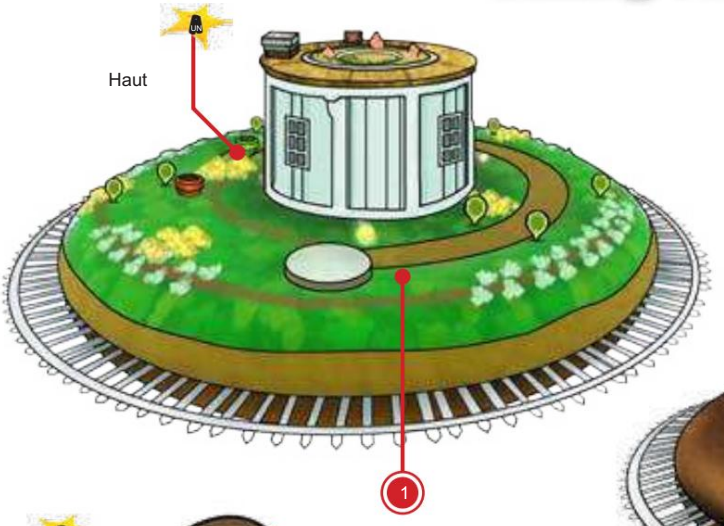
Médailles Étoiles et Comètes

2 1

À l'assaut de la flotte céleste

Cartes de la galaxie

Haut



Ennemis rencontrés

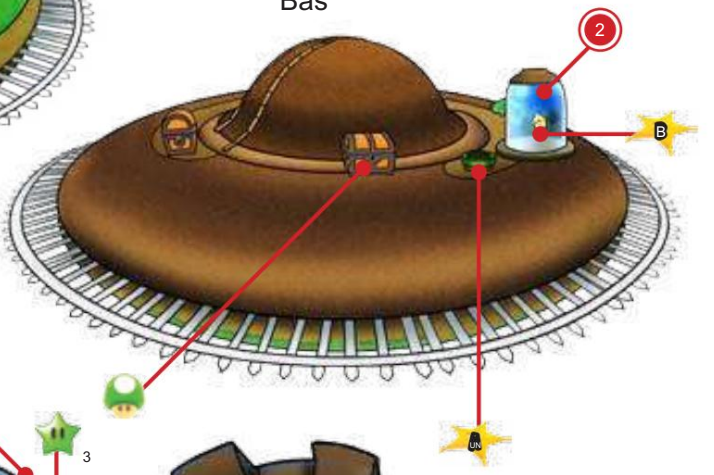
Banzai Bill

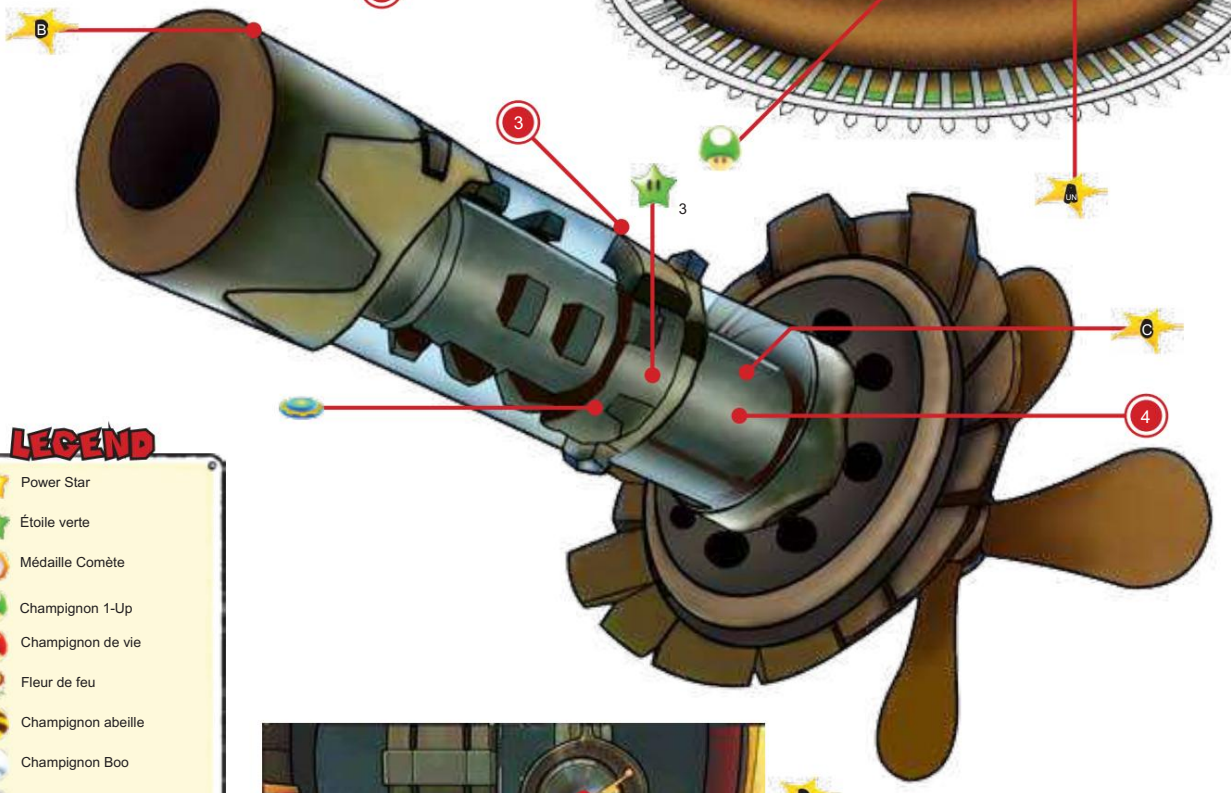
Chomp

Plante Piranha

Épineux
Plante Piranha

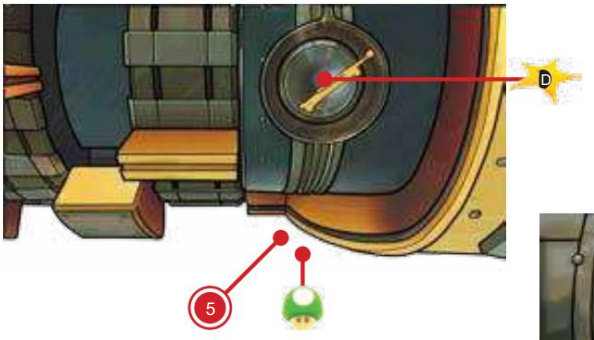
Bas

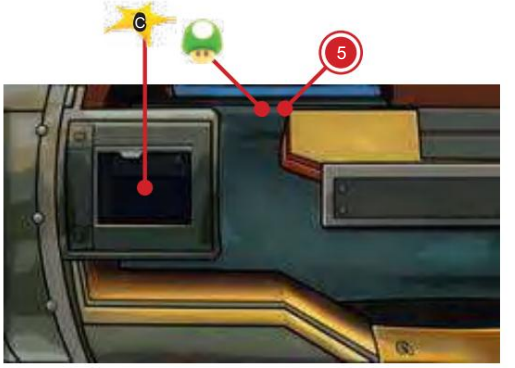




LEGEND

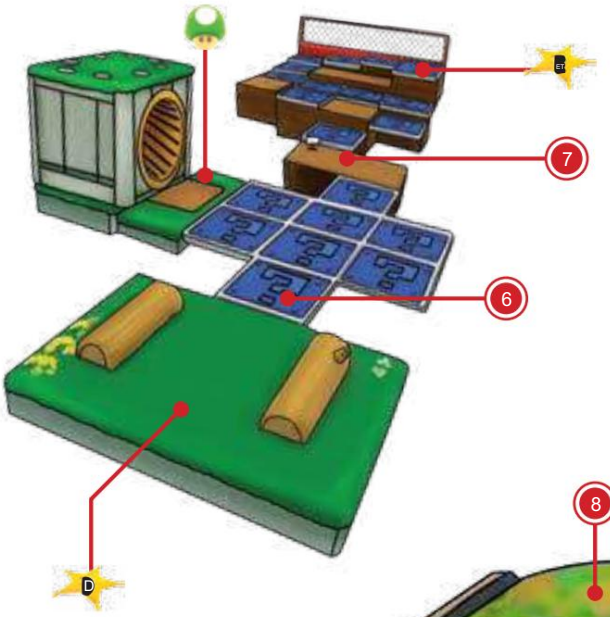
- Power Star
- Étoile verte
- Médaille Comète
- Champignon 1-Up
- Champignon de vie
- Fleur de feu
- Champignon abeille
- Champignon Boo
- Champignons de printemps
- Fleur des nuages
- Champignon de roche
- Perceuse à rotation
- Téléporteur
- Point d'intérêt
- Étoile de puissance comète
  Points d'intérêt
- Connexions planétaires

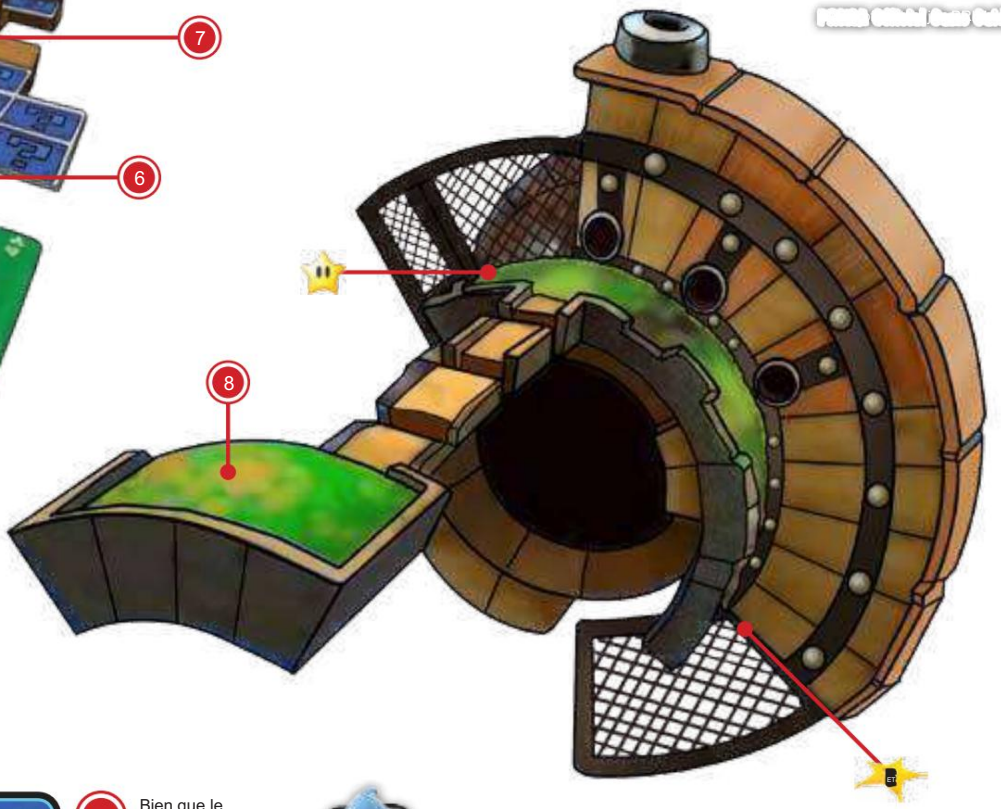




Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google





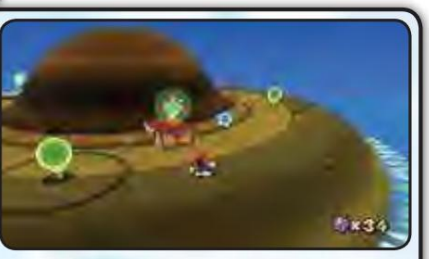
1 Bien que le premier planétoïde de Storming the Sky Fleet soit le même que dans Peewee Piranha's Temper Tantrum, il existe quelques changements notables pour cette version Power Star.

La première nouvelle menace est une série de Chomps encerclant la maison. Impossible de les vaincre avec un rebond ou une attaque tournoyante. En revanche, vous pouvez utiliser les bulbes ondulants à la surface pour les projeter sur eux. Placez-vous du côté opposé d'un Chomp et effectuez une attaque tournoyante contre le bulbe. Le bulbe percute le Chomp et le détruit. Mais attention, inutile de rester là à vous réjouir ! Le bulbe se rétracte. Si vous êtes touché, vous perdez des Fragments d'Étoile.

2 Un Luma est prisonnier d'une vitrine sur la face inférieure du planétoïde. La clé qui ouvre cette vitrine est cachée dans ce Chomp, juste à gauche de la rampe menant à la colline centrale. Lancez une ampoule sur le Chomp pour libérer la clé, ce qui ouvrira instantanément la vitrine. Le Luma se transformera alors en Étoile de Lancement, vous permettant de quitter le planétoïde à toute vitesse.

TIP

Le trésor poitrine à la gauche de Le Chomp avec la clé contient un Arc-en-ciel Étoile. Claque insérer l'ampoule dans le coffre puis utiliser l'invin- la possibilité de traverser rapidement les Chomps et de libérer des dizaines de fragments d'étoile et la clé.



3 La surface de cette station de combat est un endroit dangereux. D'énormes Banzai Bills dévalent la plateforme. Vous devez les éviter tout en courant vers l'autre extrémité de la station, à la recherche d'une trappe menant à l'intérieur. Deux projecteurs éclairent la trappe.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

3 1

Avant d'entrer dans la station de combat, récupérez l'Étoile Arc-en-ciel près des canons Banzai Bill. Invincible, vous pourrez alors détruire les Banzai Bills et ramasser une multitude de Fragments d'Étoile.

4 La gravité dans la station de combat est relative. Si vous tombez du bord de la plateforme à droite du drapeau de point de contrôle, votre chute décrit en fait un cercle à l'intérieur de la station jusqu'à ce que vous trouviez une autre surface plane pour atterrir (ou, dans les niveaux suivants, que vous heurtiez une barrière électrique ou une fosse de lave). C'est ainsi que vous récupérez le champignon 1-Up au-dessus du drapeau de point de contrôle.

Le téléporteur mène à huit Octoombas.

Utilisez l'Étoile Arc-en-ciel pour éliminer tous les Octoombas et faire apparaître trois Champignons 1-Up. Attrapez-les avant la fin de la musique et n'oubliez pas de récupérer les Fragments d'Étoile et les pièces.

5 Pour récupérer ce champignon 1-Up, Mario doit se baisser pour passer dans le petit passage.

Vous vous faufilez dans l'espace étroit. Il vous suffit de vous dandiner jusqu'au champignon 1-Up et de répéter les figures pour retourner sur les plateformes ascendantes qui mènent à l'étoile de lancement.

6 Pour créer des plateformes vous rapprochant de l'Étoile de Puissance, vous devez transformer les panneaux bleus à point d'interrogation en panneaux jaunes à point d'exclamation. Chaque fois que vous marchez sur un panneau, il passe du bleu au jaune. Cependant, si vous marchez dessus une seconde fois, il redevient bleu. Esquivez les panneaux et sautez par-dessus ceux qui sont jaunes pour éviter qu'ils ne redeviennent bleus. Une fois tous les panneaux jaunes, ils deviennent verts et de nouvelles plateformes bleues apparaissent comme par magie.

7 Répétez l'opération sur ces plateformes, en faisant attention aux clones cosmiques qui vous poursuivent.

Ces clones reproduisent vos mouvements, mais restent quelques pas derrière. Si vous revenez sur vos pas et entrez accidentellement en collision avec un clone, vous perdez un point de vie. Vous pouvez même être projeté contre une plateforme déjà jaune, qui redevient alors bleue. Une fois le puzzle de plateformes terminé, les clones disparaissent et une étoile de lancement apparaît.

8 La clé de l'Étoile de Puissance emprisonnée se trouve de l'autre côté de ce planétoïde. Poursuivi par un Banzai Bill, vous devrez franchir les obstacles qui jalonnent votre chemin.

La clé est détenue par la plante piranha épineuse située sur le côté gauche de la plateforme. Attaquez en tournant l'ampoule voisine, Il la fait tomber sur la Plante Piranha. Le légume vaincu libère la clé, qui libère l'Étoile de Puissance.
Récupérez-le pour terminer le niveau.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

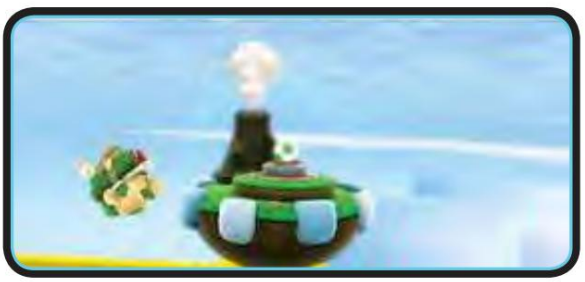
CAUTION

Baissez-vous dans les creux du chemin qui mène à l'Étoile de Puissance pour que les Banzai Bills passent au-dessus de vous en toute sécurité.

GREEN STARS

3 : L'étoile verte se trouve au-dessus du téléporteur à l'intérieur de la station de combat. Empruntez la plateforme située à côté du téléporteur, puis effectuez un long saut directement dans l'étoile verte pour la récupérer.

Galaxie de l'étoile Yoshi



C'est dans la Galaxie Étoile de Yoshi que Mario rencontre Yoshi pour la première fois lors de ses voyages à travers le cosmos. Avec ce fidèle compagnon à ses côtés, Bowser n'a aucune chance.

Yoshi adore grignoter des baies, des ennemis et des bonus, alors faites plaisir à son ventre qui gargouille et profitez-en !

Power Stars : Selle

En avant avec Yoshi, Spiny Contrôle

Médaille Comète : En selle avec Yoshi

Comète Power Star : Spiny

Comptine arc-en-ciel

Étoiles vertes : 3

En selle avec Yoshi

Voir les cartes à la page suivante

1 Yoshi est piégé dans une bulle. Pour libérer Yoshi, vous devez vaincre le Magikoopa. Utilisez des fragments d'étoile pour l'empêcher d'invoquer des Goombas, puis frappez-le avec une attaque tournoyante. Le Magikoopa s'évanouira et libérera l'œuf de Yoshi. Utilisez une attaque tournoyante sur l'œuf pour libérer votre ami et chevauchez Yoshi jusqu'à la victoire.

Ennemis rencontrés

Plante Piranha

Smeech

Flipbug

Magicoop

Octobre

TIP

La boue ne ralentit pas Yoshi. Ses petites bottes la traversent sans effort.

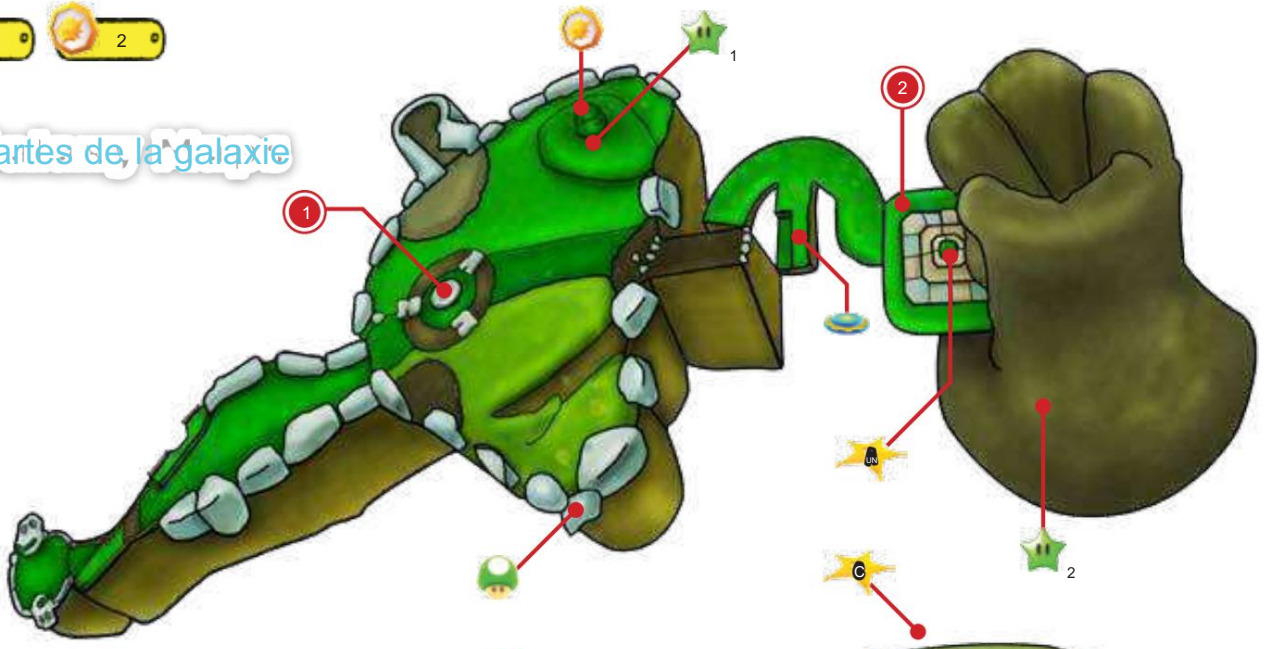
Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

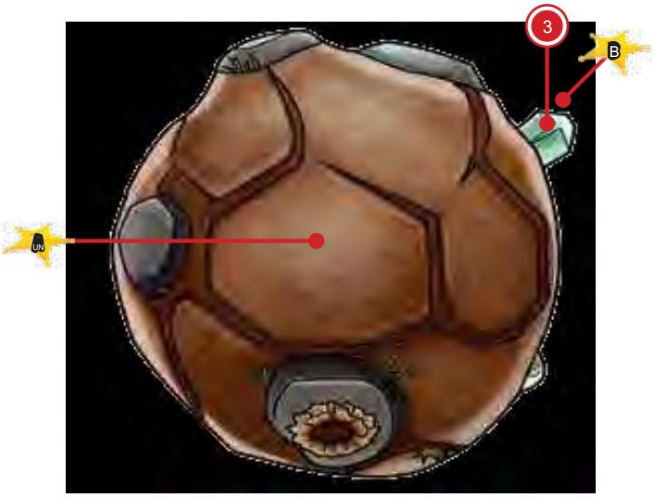
Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

3 2

Cartes de la galaxie



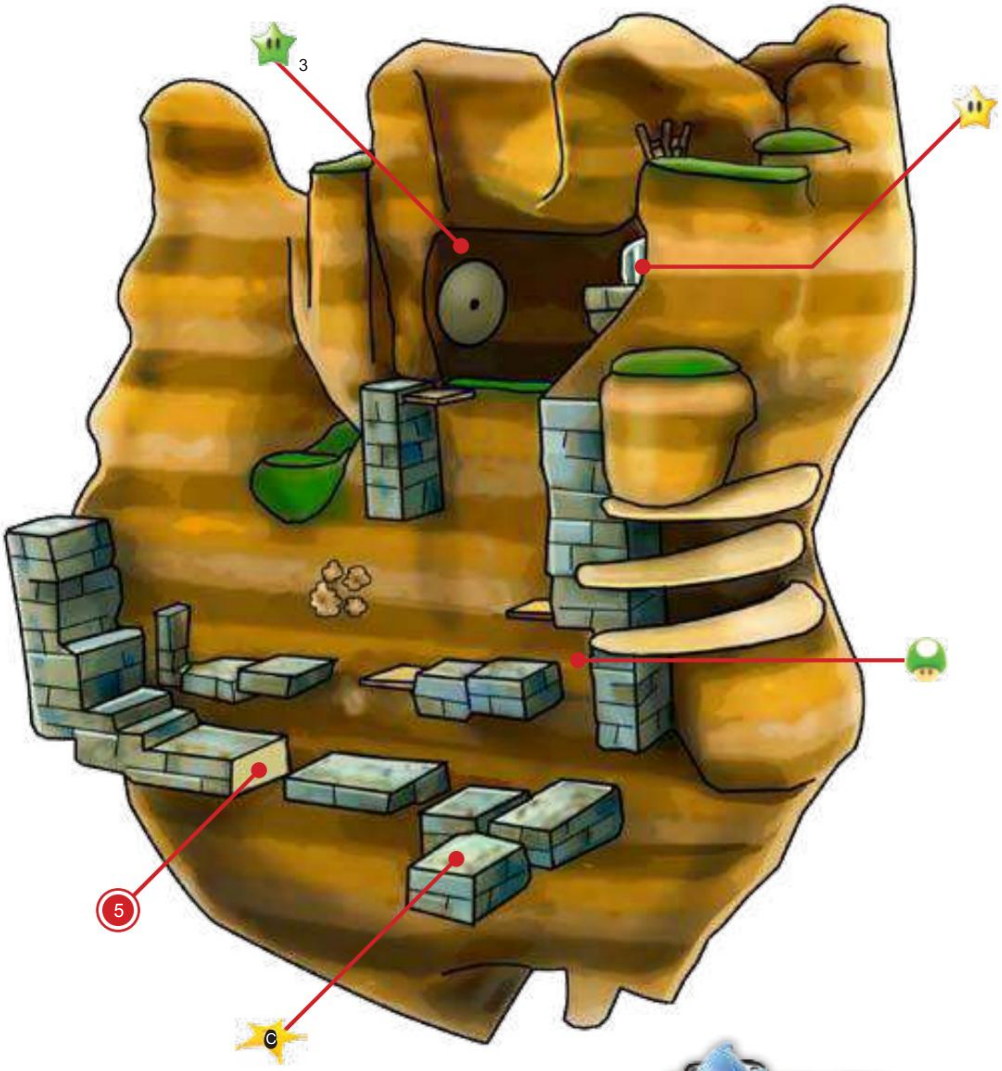


COMET MEDAL

La médaille Comète se trouve au sommet de cette colonne. Utilisez le saut plané de Yoshi après avoir rebondi sur le tremplin pour atteindre la récompense.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google



LEGEND

- Power Star
- Étoile verte
- Médaille Comète
- Champignon 1-Up
- Champignon de vie
- Fleur de feu
- Champignon abeille
- Champignon Boo
- Champignons de printemps
- Fleur des nuages
- Champignon de roche
- Perceuse à rotation
- Téléporteur
- Point d'intérêt
- Étoile de puissance comète
- Points d'intérêt
- Connexions planétaires

Le téléporteur mène à huit Octoombas. Vous devez les vaincre sans l'aide d'une Étoile Arc-en-ciel avant la fin du temps imparti pour obtenir les Champignons 1-Up bonus. Utilisez la langue de Yoshi pour en avaler deux ou trois à la fois.

TIP

Alors que vous volez dans les airs avec Yoshi, ramasse l'étoile Des morceaux qui exploser du volcan.

2 Pour révéler l'étoile de lancement qui permet de quitter cette planétoïde, fixez la langue de Yoshi à ce fruit géant et tirez-la pour la détacher de la plante. Une fois le fruit détaché, l'étoile de lancement apparaîtra.

3 L'étoile de lancement de cette planétoïde est cachée à l'intérieur du cristal sur les roches grises. Brisez le cristal avec l'attaque « Secoue la tête » de Yoshi. Mais avant de vous envoler vers la planète suivante, frappez le Cube Chanceux pour récupérer votre récompense. Aurez-vous des pièces ? Un champignon 1-Up ? Ou seulement un Goomba...?

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

4 2

4 Comment descend-on de cette tour ?

Grimpez jusqu'au sommet avec Yoshi et utilisez sa langue pour vous propulser jusqu'au planétoïde situé juste au-dessus de vous, hors de votre champ de vision. L'étoile de lancement sur ce petit planétoïde vous propulsera vers la planète finale de ce niveau.

5 Pour franchir les grands espaces sur cette planète, utilisez la langue de Yoshi pour tirer les tiroirs. Léchez les poignées puis tirez-les vers vous. Les tiroirs s'ouvrent et révèlent de nouvelles plateformes. Un tiroir, un peu plus haut dans la tour, permet de récupérer un champignon 1-Up qui semble flotter dans le vide.

6 Pour atteindre l'Étoile de Puissance, balancez-vous le long du système de fleurs jusqu'à atteindre cette corniche. L'Étoile de Puissance est enfermée dans Un cristal ? Frappez-le plusieurs fois avec Yoshi (ou utilisez l'attaque tournoyante de Mario). Sautez ensuite pour récupérer le trésor et retournez au vaisseau Mario.

GREEN STARS

1 : La première Étoile Verte se trouve sur le même pilier que la Médaille Comète. Effectuez un saut plané jusqu'au sommet du pilier, puis prenez appui sur Yoshi en plein saut pour sauter et récupérer l'étoile verte.

2 : La deuxième étoile verte se trouve à droite du fruit géant. Sautez dans le vide avec Yoshi, puis planez jusqu'à l'étoile verte. Vous ne tomberez pas si vous l'attrapez avant que Yoshi ne soit à bout de souffle.

3 : La troisième étoile verte se trouve près de l'emplacement de l'étoile de puissance. Suivez les fleurs en vous éloignant de l'Étoile de Puissance, puis envolez-vous pour vous placer juste en dessous. Descendez de Yoshi et tournoyez jusqu'à l'Étoile Verte.

YOU GOT A STAR!

Contrôle épineux

Voir les cartes à la page suivante

1 Mario ne peut pas Toucher un Spiny ne vous fera pas perdre de vie, mais Yoshi peut l'engloutir... pendant quelques secondes. Tirez sur un Spiny avec la langue de Yoshi pour le faire se réfugier dans sa carapace hérissée de pointes. Ensuite, faites-le aspirer par Yoshi et recracher le Spiny sur les cages de cette planétoïde pour libérer les trésors qu'elles renferment, comme des fragments d'étoile et des pièces. L'étoile de lancement se trouve également dans l'une des cages.

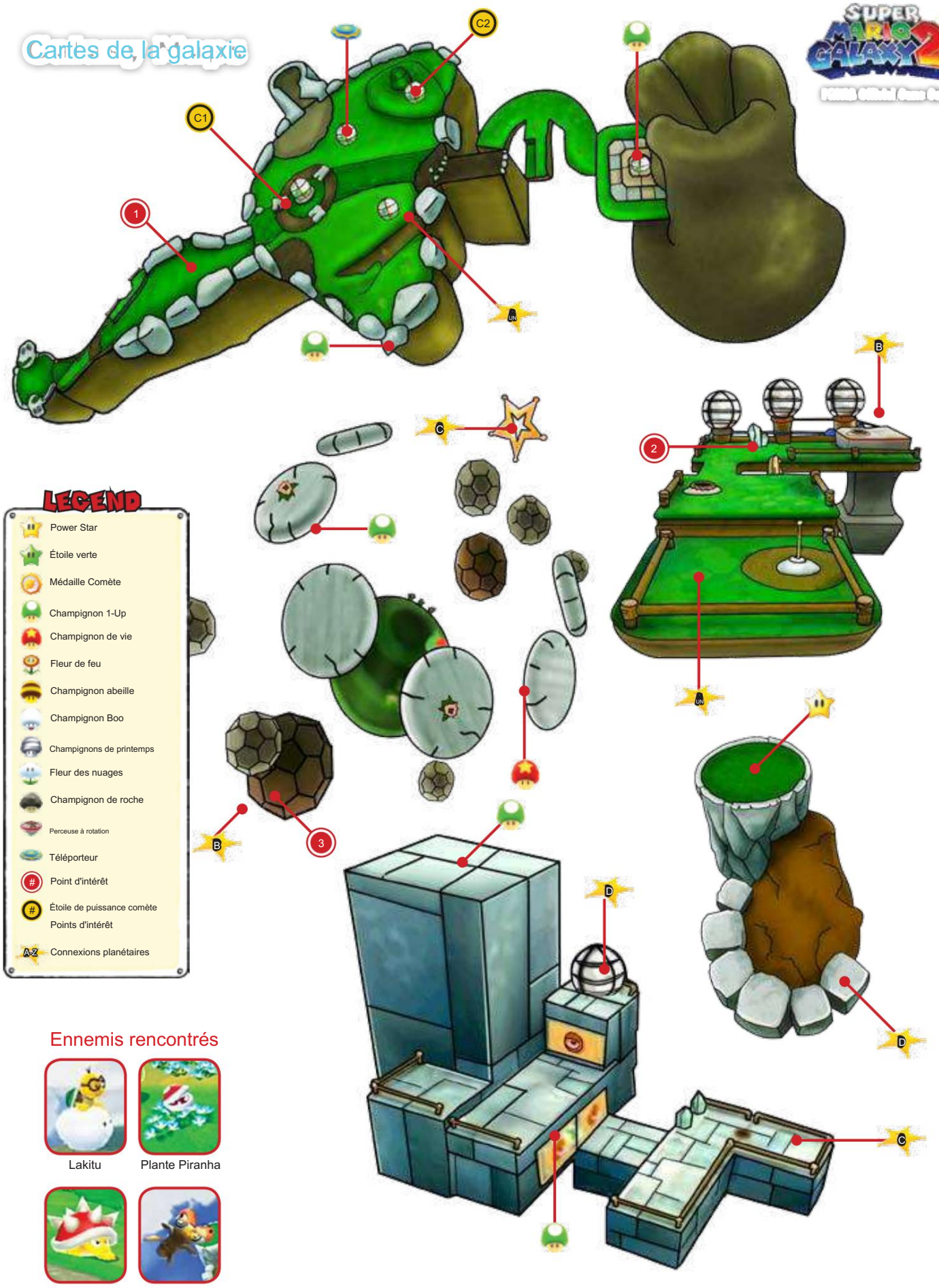
TIP

Remettez la cage en arrière ici avec un Spiny pour libérer un champignon 1-Up. Attention pour les ennemis, Cependant, ils pourraient essayer de vous éjecter, vous et Yoshi, de la plateforme et de vous envoyer dans l'espace.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Cartes de la galaxie



Ennemis rencontrés

Lakitu

Plante Piranha

Épineux

Flipbug

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

6 2

Le téléporteur mène à une planétoïde sphérique infestée de Goombas. Lèche-les tous avec la langue de Yoshi pour obtenir les trois champignons 1-Up en récompense.

2 Crachez les Spinys sur cette planète vers les cages. La cage du milieu renferme un Luma triste. Une fois le Luma libéré, il se transforme.

dans une Étoile de Lancement. Les deux autres cages contiennent des Fragments d'Étoile utiles. Il vous faudra peut-être absorber le nuage du Lakitu pour vous en débarrasser. Il adore bloquer vos tirs de Spiny.

3 À mi-chemin du prochain planétoïde, vous croisez une étoile de lancement flottant dans l'espace. Secouez rapidement votre télécommande Wii pour être aspiré par l'étoile de lancement et vous envoler vers une planète secrète.

Ce planétoïde supplémentaire regorge de trésors, comme des pièces de monnaie, une vie Champignon et champignon 1-Up. Sautez sur les petites sphères, puis laissez-vous attirer par le champ gravitationnel des petites plateformes pour récupérer les bonus. Utilisez le saut plané de Yoshi pour vous libérer de l'attraction des petites planètes et atteindre les disques où se trouvent les meilleurs trésors.

L'étoile de lancement au centre des disques vous ramène sur le chemin principal à travers la galaxie.

4 Utilisez les tiroirs pour escalader cette planète, mais faites attention à la musique. Ces tiroirs se referment brusquement après quelques secondes ; alors, lorsque le rythme s'accélère, descendez de ce tiroir pour ne pas vous retrouver suspendu au-dessus d'un trou noir.

L'étoile de lancement se trouve dans une cage en haut des tiroirs. Crachez un Spiny dans la cage pour le libérer et le propulser vers un combat de boss.

Combat de boss : Roi Lakitu

Le roi Lakitu chevauche un nuage orageux au-dessus de l'arène planétaire. Pour le vaincre, vous devez cracher des carapaces de Spiny dans son nuage. Ce dernier libère une décharge électrique qui électrocute le roi Lakitu. Cependant, il n'y a pas de Spiny dans l'arène. Vous devez donc attendre que le roi Lakitu vous les lance. Aspirez-les lorsqu'elles rebondissent dans l'arène, puis crachez-les sur lui. Attendez qu'il ralentisse pour avoir une cible bien placée.

Attention au roi Lakitu, il va commencer à agiter les bras. Il prépare son nuage orageux.

Le boss survole ensuite le centre de l'arène, crachant des éclairs sous le nuage. Restez à distance et essayez d'éliminer un Spiny pour être prêt à cracher dès que le Roi Lakitu passera.

TIP

L'orage de foudre du roi transforme tous les Spinys qu'il traverse en fragments d'étoile.

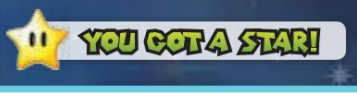
Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Combat de boss : Roi Lakitu

(suite)

Il faut trois coups pour vaincre le roi Lakitu. Quand il ne vous reste plus qu'un coup à porter, le boss libère jusqu'à quatre Spinys simultanément sur la plateforme, vous laissant moins de place pour bouger et aligner un bon tir. Immobilisez les Spinys en les léchant une fois ; ainsi, ils ne pourront pas vous poursuivre pendant que vous visez le roi. Une fois le boss vaincu, l'Étoile de Puissance apparaîtra au centre de l'arène.



Escapade arc-en-ciel épineuse

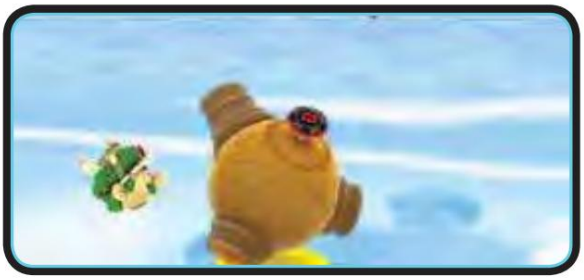
Retournez dans la galaxie Yoshi lorsqu'une comète la survolera à la recherche de la troisième étoile de puissance. C'est une mission courte, d'une durée de 60 secondes seulement.
Durant cette période, vous devez vaincre les 30 Spinys présents sur la première planète. Heureusement, plusieurs Étoiles Arc-en-ciel s'y trouvent. Profitez de cette invincibilité pour traverser la surface et éliminer les Spinys.

CAUTION

C1 Là ne sont pas illimité Arc-en-ciel Étoiles sur cette planète. Ne vous contentez pas de parcourir immédiatement les trois qui se trouvent ici. Récupérez une étoile arc-en-ciel lorsque la musique s'accélère. C'est à ce moment-là que vous savez que vous êtes sur le point de perdre votre invincibilité.

C2 Les épineux adorent Cachez-vous derrière le pilier et laissez le temps s'écouler. Revenez vite ici au début du niveau pour les éliminer, puis retournez dans le grand champ de Spinys au centre de la planète et achevez-vous d'éliminer les 30 Spinys.

Galaxie Spin-Dig



La Galaxie Foreuse est le premier endroit où Mario découvre la Foreuse Tourbillon, qui lui permet de creuser dans la terre meuble et de déterrer des trésors enfouis. La Foreuse Tourbillon est également très efficace pour vaincre les ennemis à la peau résistante qui pullulent dans cette galaxie.

Power Stars : Digga-Leg's Planète, Étoiles d'Argent
Au plus profond
Médaille Comète : Digga-
La planète de Leg
Étoile de puissance comète :
Le casse-cou de Digga-Leg
Courir
Étoiles vertes : 3

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

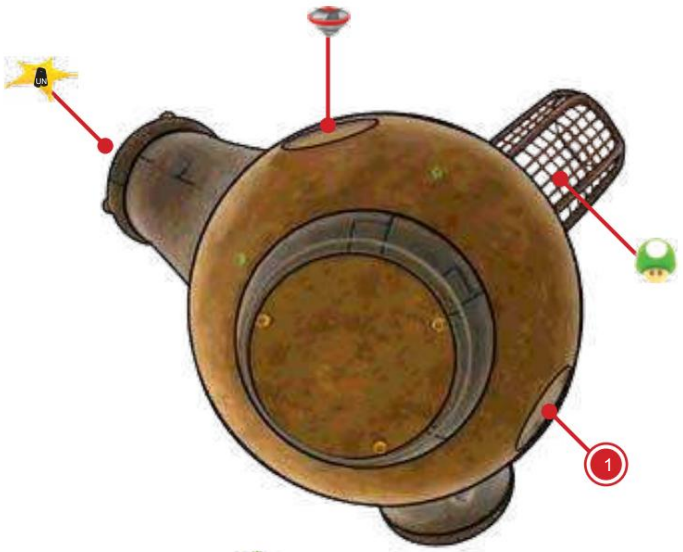
6 | 3

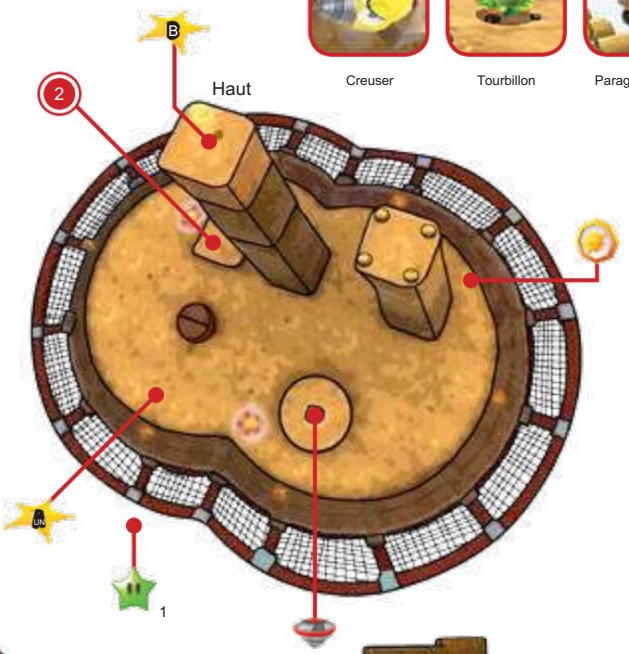
La planète de Digga-Leg

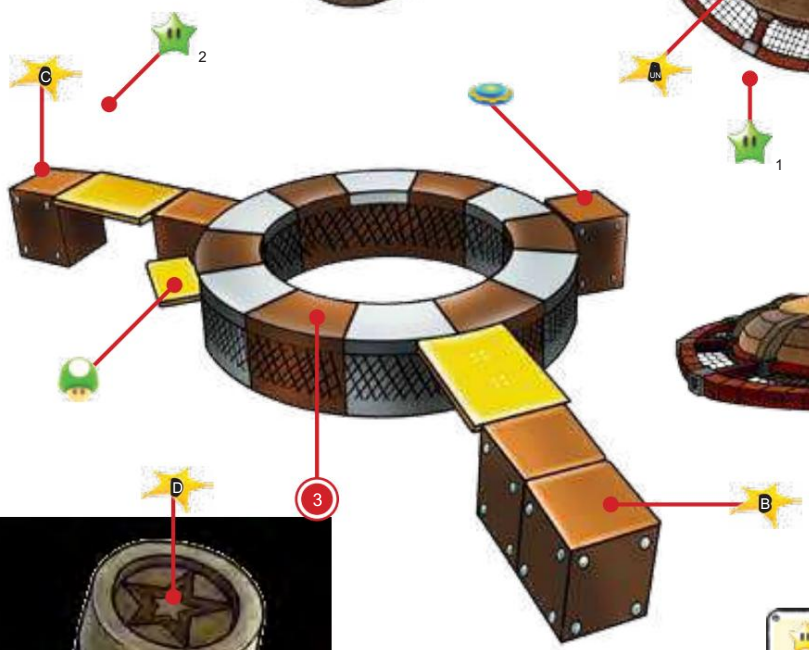
Cartes de la galaxie

Ennemis rencontrés

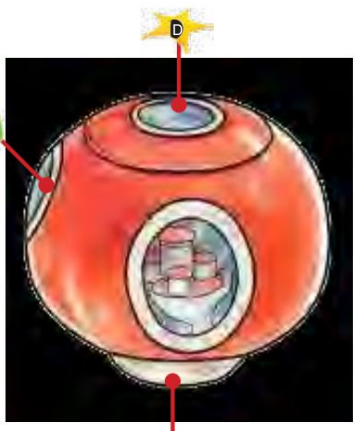
Creuser | Tourbillon | Paragoomba







Bas



50

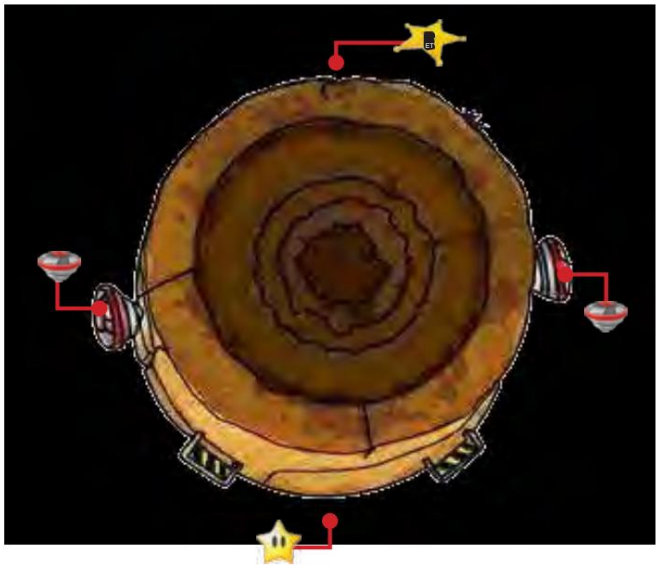
LEGEND

- Power Star
- Étoile verte
- Médaille Comète
- Champignon 1-Up
- Champignon de vie
- Fleur de feu
- Champignon abeille
- Champignon Boo
- Champignons de printemps
- Fleur des nuages
- Champignon de roche
- Perceuse à rotation
- Téléporteur
- Point d'intérêt
- Étoile de puissance comète
- Points d'intérêt
- Connexions planétaires

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Bataille de boss de la planète Digga-Leg : Digga-Leg



1 La station Launch Star se trouve au sommet d'une haute tour dotée d'une paroi incurvée trop abrupte pour être escaladée. Vous devez utiliser la Foreuse Tournante pour creuser au centre du planétoïde et atteindre l'Étoile de Lancement. Creusez au centre du cercle de terre situé du côté opposé de la planète par rapport à la tour surmontée du Luma. Avant de partir, faites de même du côté opposé de la planète par rapport au Champignon 1-Up en cage.

2 La foreuse rotative permet de creuser les colonnes de terre sur cette planétoïde. Tournez à travers le monticule de terre le plus bas, côté surface. Une fois sur les colonnes inférieures, creusez le long du pilier central. Vous traverserez ainsi le cœur de la planète et vous vous retrouverez juste sous l'étoile de lancement, au sommet de la plus haute colonne supérieure.

COMET MEDAL

Utilisez la foreuse rotative pour creuser jusqu'à la face inférieure de cette planète. Tenez-vous sur le petit monticule de terre pour escalader l'une des colonnes de terre situées à la surface. Sautez pour atteindre la médaille Comète.

La course casse-cou de Digga-Leg Silver Stars Down Deep

3 Attention aux Twirlips tournoyants sur cette planète annulaire ! S'ils vous percutent près du bord, vous risquez d'être précipité dans le trou noir. Parlez au Luma au bout des plateformes qui disparaissent pour créer l'Étoile de lancement qui vous mènera hors de cette planète.

Il y a sept Twirlips de l'autre côté du téléporteur. Utilisez l'Étoile Arc-en-ciel pour détruire les sept niveaux et récupérer les Champignons 1-Up avant la fin du temps imparti.

4 Vous trouverez des pièces de monnaie en abondance à l'intérieur de ce petit planétoïde. Prenez la Foreuse Tournante et creusez un tunnel à l'opposé de l'Étoile de Lancement. Vous apparaissez dans une chambre creuse scintillante d'or. Ramassez les pièces, puis ressortez pour utiliser l'Étoile de Lancement. Celle-ci vous mènera à la Brigade Toad et à un Luma bleu qui vous vendra un Champignon 1-Up ou un Champignon de Vie pour 30 Fragments d'Étoile. Achetez le Champignon de Vie ; vous êtes sur le point d'affronter le gigantesque Digga-Leg.

Combat de boss : Digga-Leg

Digga-Leg est un robot massif alimenté par une Étoile de Puissance. Il faut percer trois fois le boîtier en verre qui renferme l'Étoile de Puissance pour la libérer. Il y a deux foreuses rotatives sur la planète de Digga-Leg pour l'utiliser, mais ne vous inquiétez pas. Si vous vous faites frapper par l'une des figurines Diggas Digga-Leg lorsqu'il tape du pied, vous pouvez toujours en prendre une nouvelle dans le stock inépuisable.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

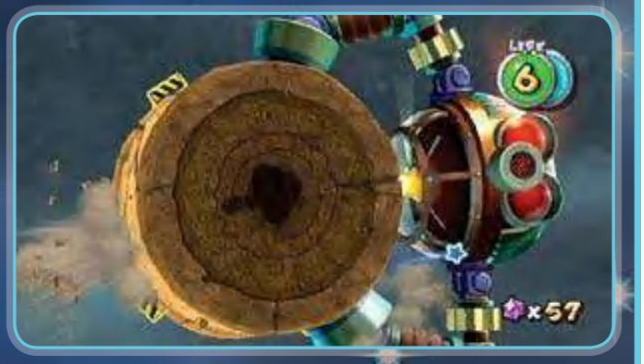
Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

8 3

Combat de boss : Digga-Leg

(suite)



Déclenchez le combat en vous emparant d'une Foreuse Tournante et en creusant immédiatement un tunnel jusqu'au centre de la planète pour vous retrouver sous le fuselage vitré. La Foreuse Tournante brise le verre. Digga-Leg se retourne, révélant un foret. Il libère ensuite un Digga qui encercle la planète à votre poursuite.

Sautez sur le Digga pour le vaincre, mais attention aux gros pieds piétineurs de Digga-Leg.

NOTE

Si vous vous retrouvez coincé sous l'un des pieds de Digga-Leg, pas de panique. La Foreuse Tournante heurte les pieds métalliques et vous renvoie d'où vous venez.

Après avoir brisé la vitrine à deux reprises, Digga-Leg libère deux Diggas en se retournant. Placez-vous de chaque côté des Diggas qui creusent le sol, puis rebondissez sur l'ennemi lorsqu'il passe sous vous.

Faites maintenant le tour de la planète en attendant que Digga-Leg ralentisse suffisamment pour vous permettre de viser l'Étoile de Puissance. Après le troisième coup, Digga-Leg explose et libère l'Étoile de Puissance.

NOTE

Vaincre Digga-Leg ouvre le téléporteur du vaisseau Mario, qui mène au Champignon Stellaire en orbite au-dessus de votre vaisseau.
Téléportez-vous régulièrement là-bas pour cueillir un champignon 1-Up gratuit !

YOU GOT A STAR!

Digga-Leg's Course de casse-cou

Lorsque la comète apparaît au-dessus de la Galaxie Spin-Dig, un véritable défi vous attend. Vous retournez directement sur la planète de Digga-Leg pour affronter le robot géant et obtenir une autre Étoile de Puissance. Le hic ? Vous ne disposez que d'un seul segment de vie. Impossible de ramasser des pièces pour vous soigner, alors faites vite ! Ne gaspillez pas une seule balle sur le boîtier de l'Étoile de Puissance, car chaque tir manqué signifie la menace de Diggas encerclant la planète.

Tenez-vous sur le côté des attaques de forage de Digga-Leg afin d'avoir suffisamment de temps pour réagir à l'apparition des Diggas.

Vous ne voulez pas être pris par surprise et risquer de vous faire abattre juste au moment où ils surgissent du sol.

Dès que vous avez vaincu l'un des Diggas, placez-vous face à Digga-Leg et secouez la télécommande Wii.

La Foreuse Tournoyante est assez rapide, vous pouvez donc souvent surprendre Digga-Leg avant qu'il ne l'esquive. Au troisième coup, Digga-Leg libère l'Étoile de Puissance.

YOU GOT A STAR!

GREEN STARS

1 : Saut périlleux arrière sur la clôture entourant le premier planétoïde de ce niveau.

Avancez prudemment jusqu'à apercevoir la petite ombre de l'Étoile Verte sur un poteau de clôture, puis sautez pour la saisir.

2 : La deuxième étoile verte se trouve au-dessus des plateformes qui disparaissent. Faire un salto arrière directement sous l'étoile verte, puis pivoter pour prendre un peu plus d'altitude et l'attraper.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

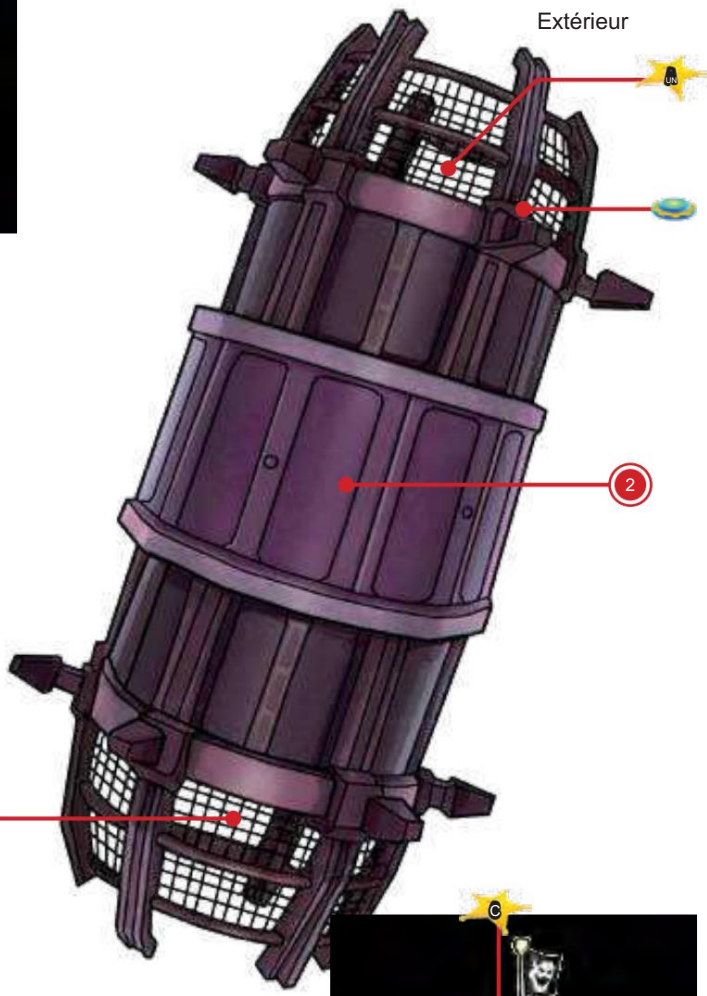
Étoiles d'argent au fond des profondeurs

Cartes de la galaxie

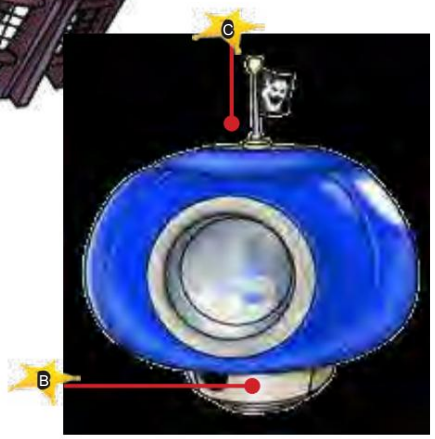
Ennemis rencontrés

Clone cosmique | Creuser | Tourbillon | Goomba | Plante Piranha

Extérieur



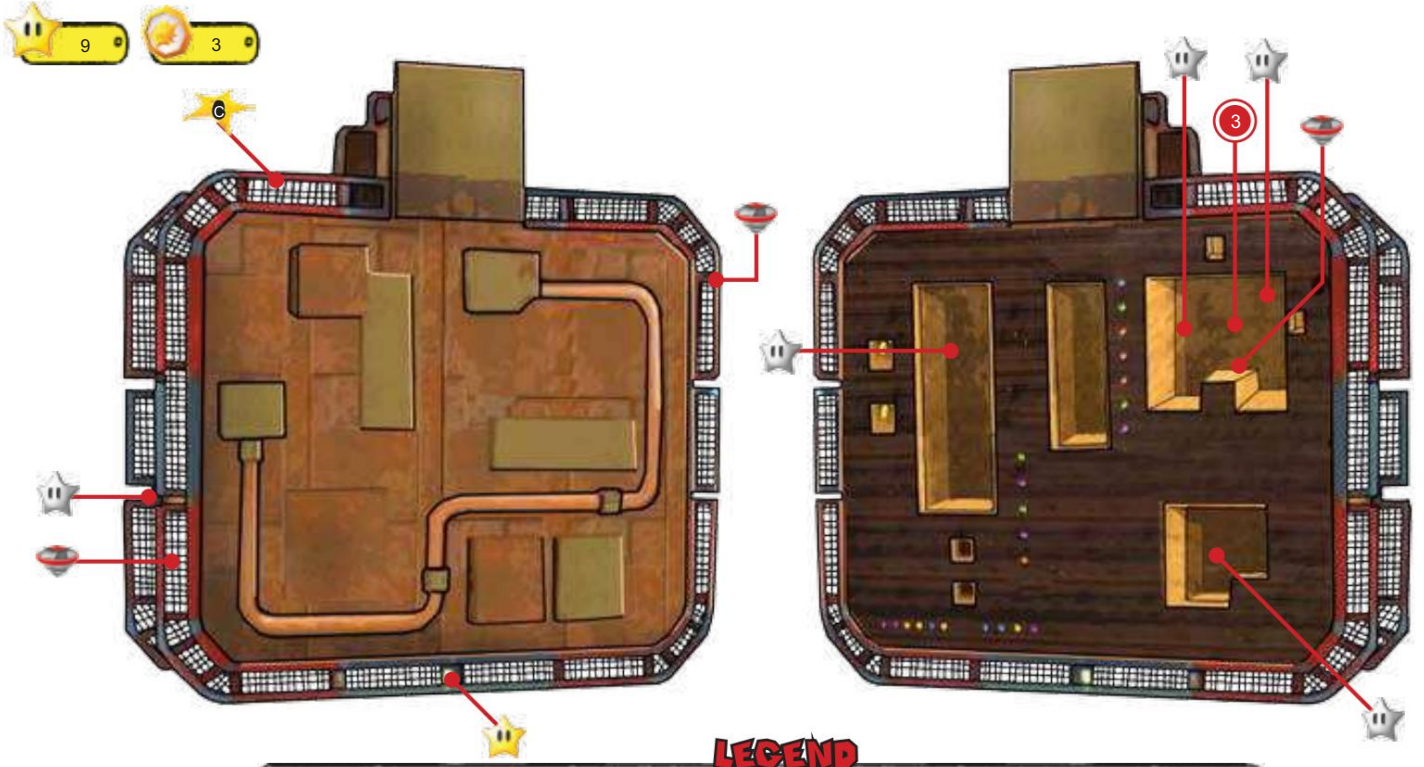
Intérieur



Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

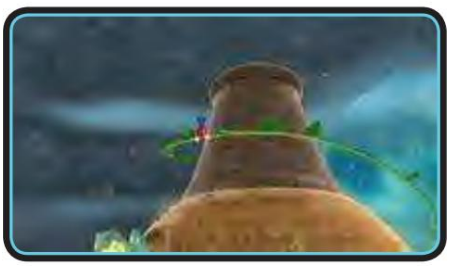


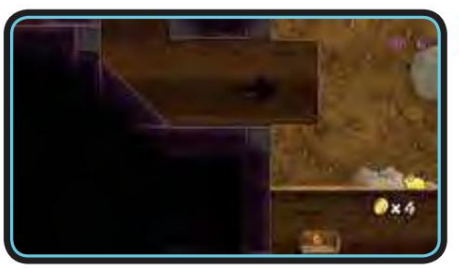
1 Dès que Dès votre atterrissage, courez vers la petite étoile de lancement à la surface de la planète.

Des clones cosmiques vous traquent sans relâche. S'ils vous touchent, vous perdez de la santé. Impossible de les vaincre : il faut simplement leur échapper. L'étoile vous dépose sur une tour où pousse une plante piranha. Sautez dessus pour faire pousser une liane qui vous mènera à la planète suivante.

Le téléporteur vous dépose devant sept Twirlips. Sans Étoile Arc-en-ciel pour vous aider, vous devez les éliminer un par un pour gagner des Champignons 1-Up. Sautez sur eux ou affaiblissez-les avec des Fragments d'Étoile, puis éjectez-les de la plateforme.

Écrasez les plantes piranha à la surface de la planète pour créer des lianes et atteindre les fragments d'étoile situés au sommet des autres tours.





2 À l'intérieur de cette planète, vous devez utiliser la foreuse rotative pour creuser le sol et atteindre le conduit d'évacuation tout au fond. Dans la première salle, creusez en suivant les angles à 45 degrés pour vous frayer un chemin à travers le labyrinthe.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Dans la deuxième salle, vous devrez synchroniser vos rotations pour éviter de percuter les ennemis lors de votre descente. Utilisez le tuyau pour remonter à la surface et rejoindre la sécurité du Champignon Stellaire.

TIP

Si vous êtes touché par un Digga ou un Goomba, pas de panique. Il y a plusieurs foreuses rotatives à la surface et à l'intérieur de la planète.

3 L'Étoile de Puissance de ce niveau a été divisée en cinq Étoiles d'Argent. Vous devez récupérer les cinq Étoiles d'Argent cachées sur cette planète plate en creusant des zones de sol meuble et en tombant dedans lorsqu'elles sont suspendues dans des poches vides. Attention : la gravité à l'intérieur de la planète vous attire toujours vers le bas. Placez-vous donc au-dessus des Étoiles d'Argent pour y tomber. Lorsque vous aurez récupéré la cinquième Étoile d'Argent (vous pouvez les ramasser dans n'importe quel ordre), l'Étoile de Puissance apparaîtra à la surface de la planète.

YOU GOT A STAR!

GREEN STARS

3 : La troisième étoile verte se trouve sur le chemin formant des angles de 45 degrés. Percez à gauche du premier grand virage pour apparaître directement au-dessus de l'étoile verte.

Galaxie Fluffy Bluff

Mais attention ! Plus vous montez, plus la chute est vertigineuse…

La galaxie Fluffy Bluff introduit la Fleur Nuage, qui vous transforme en Mario Nuage. Vous pouvez désormais tournoyer pour créer des plateformes nuageuses et atteindre des hauteurs vertigineuses !

Power Stars : Recherche pour la Brigade des Crapauds Capitaine, le chimpanzé Défi Stomp, Chaque planète a ses Prix

Médaille Comète : Recherche pour la Brigade des Crapauds Capitaine

Comet Power Star: À-

Étoiles vertes : 3

Recherchez le capitaine de la Brigade des Crapauds

Ennemis rencontrés

Goomba

Plante piranha d'Octoomba

Flaptack

Clone cosmique

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

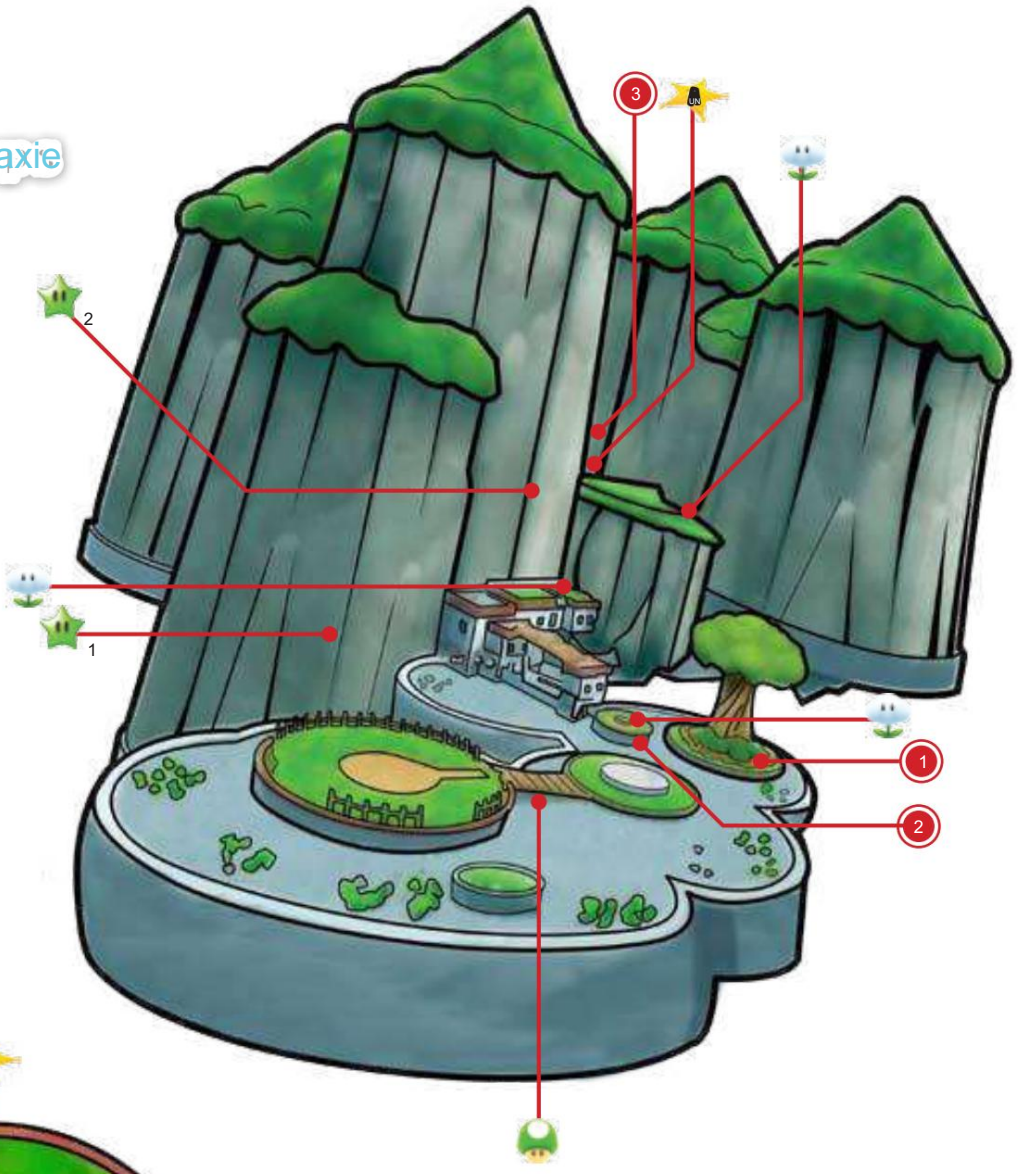
Médailles Étoiles et Comètes

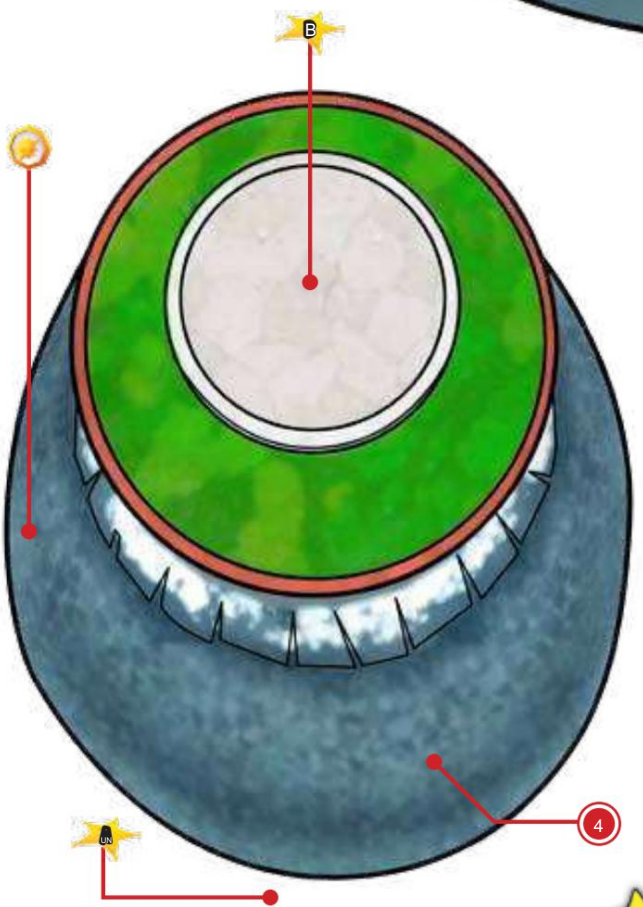
9 3

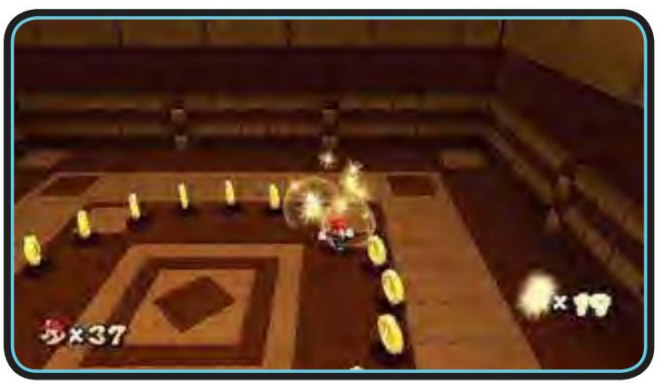
Cartes de la galaxie

LEGEND

- Power Star
- Étoile verte
- Médaille Comète
- Champignon 1-Up
- Champignon de vie
- Fleur de feu
- Champignon abeille
- Champignon Boo
- Champignons de printemps
- Fleur des nuages
- Champignon de roche
- Perceuse à rotation
- Téléporteur
- Point d'intérêt
- Étoile de puissance comète
- Points d'intérêt
- Connexions planétaires



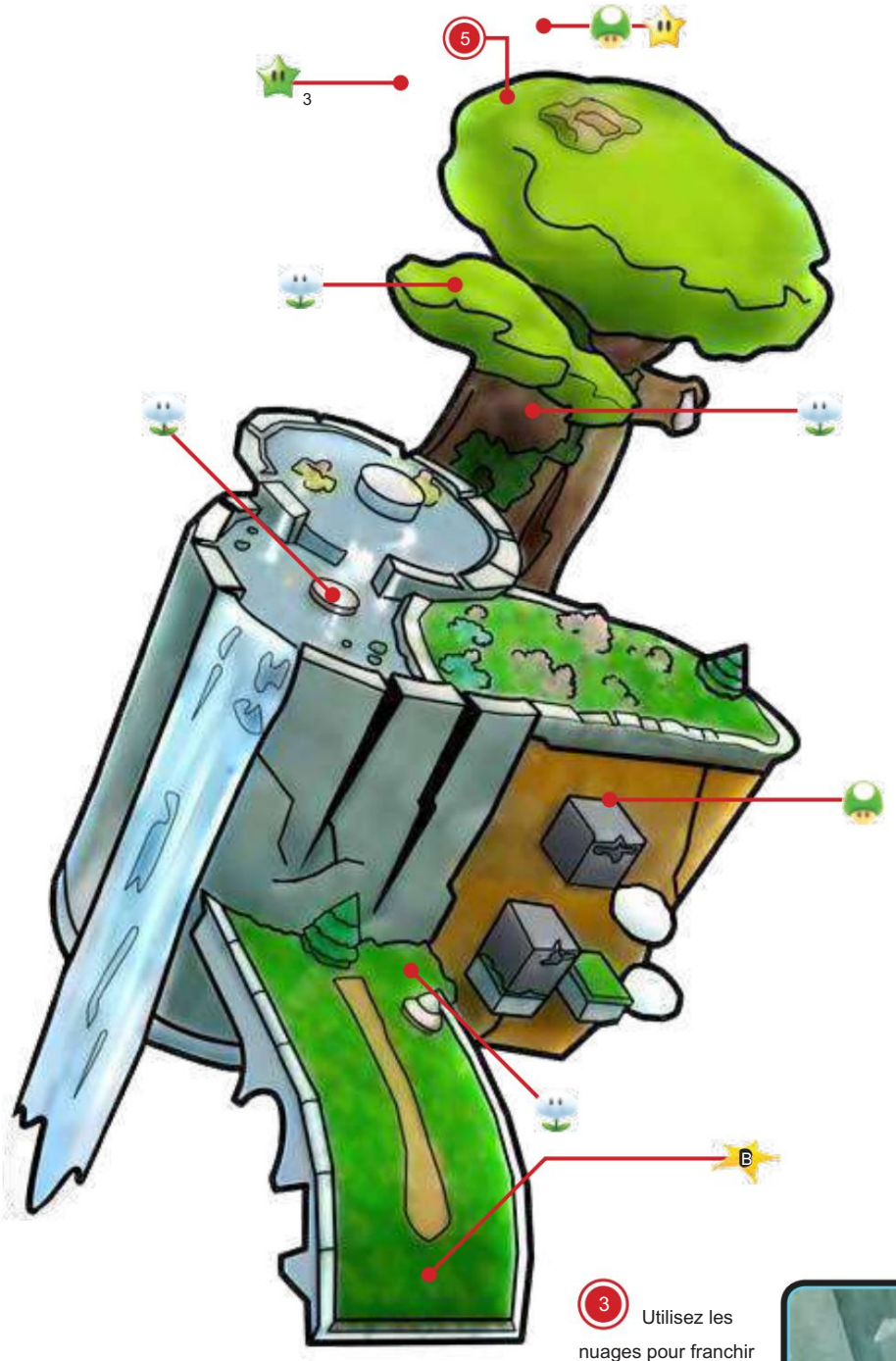




Descendez dans le tuyau vert caché derrière l'arbre pour découvrir une pièce « ? ». En la touchant, vous révélerez trois vagues de pièces normales. Lorsque vous aurez ramassé toutes les pièces d'une vague, la suivante apparaîtra. Si vous ramassez toutes les pièces de chaque vague avant la fin du temps imparti, vous gagnerez un champignon 1-Up. Ramasser toutes les pièces est nécessaire pour nourrir le Luma affamé sur cette planète et créer le chemin menant à l'étoile de puissance cachée de Fluffy Bluff.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google



2 La Fleur Nuage vous transforme en Mario Nuage. Vous pouvez maintenant secouer la télécommande Wii pour créer des plateformes nuageuses. Si vous cherchez l'Étoile de Puissance cachée, utilisez la Fleur Nuage pour vous propulser jusqu'au gros nuage juste au-dessus de vous et ramassez toutes les pièces. Sinon, continuez votre ascension sur les plateformes à gauche.

3 Utilisez les nuages pour franchir ce grand vide au-dessus de l'espace vide. Si vous n'avez plus de plateformes nuageuses, utilisez de longs sauts pour atteindre le nuage suivant et enfin l'étoile de lancement située entre les deux murs.

CAUTION

Sans la Fleur des Nuages, il est impossible de se tenir sur les nuages. On les traverse.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

11 4

4 Pour créer l'étoile de lancement sur ce petit planétoïde, vous devez récupérer les cinq fragments d'étoile. Entrer dans l'eau met fin au nuage.

Les effets de Flower ne vous seront pas utiles pour quitter ce planétoïde. Cependant, dépêchez-vous, car des clones cosmiques vous poursuivront jusqu'à ce que vous ayez terminé l'Étoile de lancement.

COMET MEDAL

Rester sur le petit point sous le Médaille Comète et effectuer une marche arrière saut périlleux.

Au point culminant du retournement, pivotez pour gagner quelques centimètres supplémentaires et attraper la médaille Comète.

5 L'Étoile de Puissance se trouve sur la montagne au-delà du Capitaine Crapaud.

Attrape une Fleur Nuage pour sauter de nuage en nuage sans tomber. Fais de longs sauts pour franchir les larges espaces entre les nuages et tournoie pour libérer des plateformes nuageuses si tu risques de tomber. Fais un salto arrière pour atteindre le Chimpanzé au sommet de la montagne et récupérer l'Étoile de Puissance.

GREEN STARS

1 : Les trois étoiles vertes se trouvent dans la mission « À la recherche du capitaine de la brigade des crapauds ».

Le premier obstacle se situe très haut au-dessus du point de départ. Mario Nuage doit effectuer des sauts périlleux arrière de plus en plus haut pour atteindre l'étoile verte.

2 : La deuxième étoile verte se trouve sur la première planète, près du drapeau de point de contrôle. Sautez depuis ce drapeau vers le point de départ et créez des nuages pour finalement l'atteindre.

3 : La dernière Étoile Verte de cette galaxie se trouve à gauche du Chimpanzé qui tient l'Étoile de Puissance. Cueillez une Fleur Nuage fraîche, puis effectuez un long saut vers la droite. L'Étoile Verte est située sur une colline herbeuse accessible uniquement via vos plateformes nuageuses.

YOU GOT A STAR!

Chaque planète a son prix

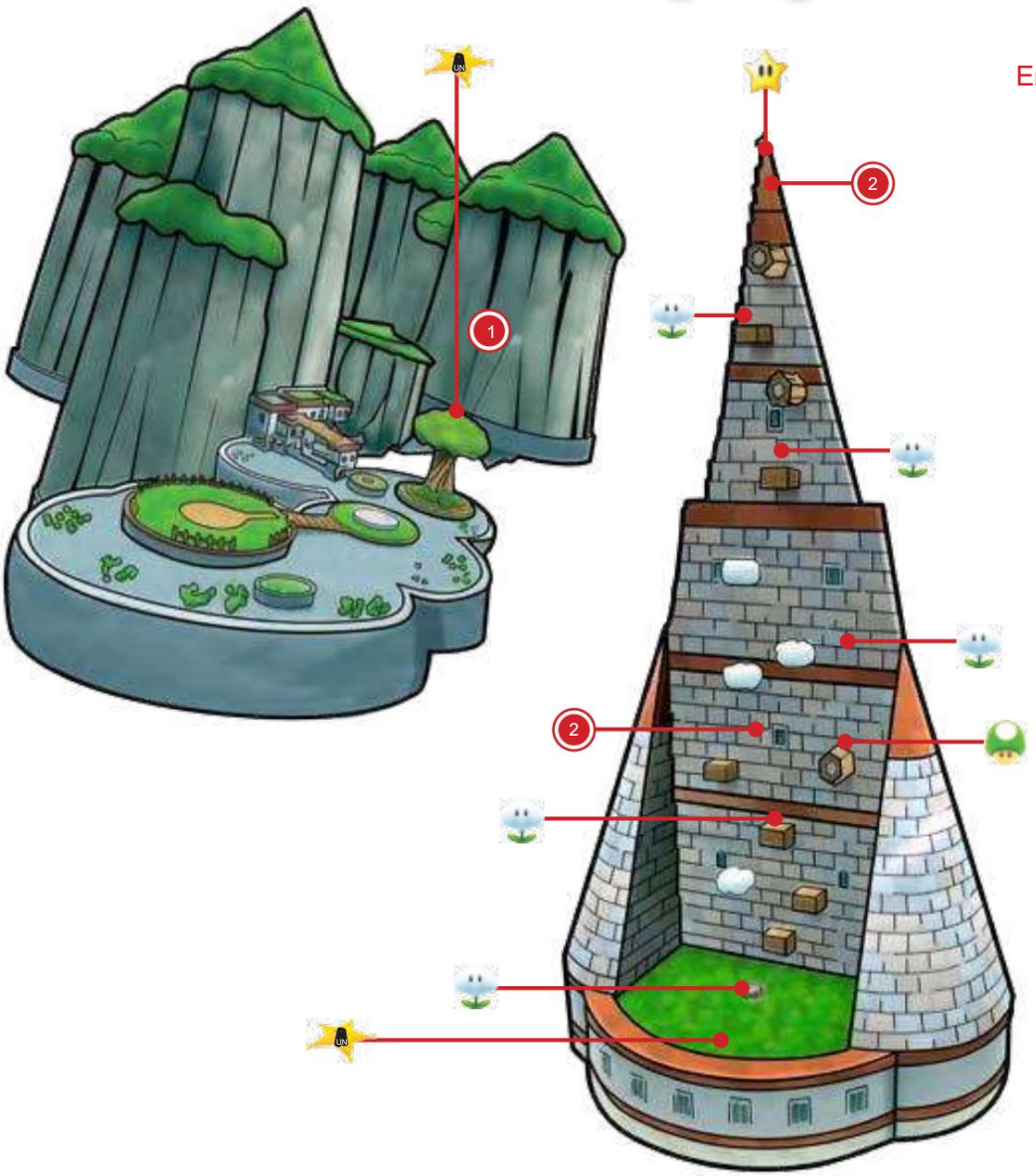
1 Utilisez la Fleur Nuage pour atteindre la cime de l'arbre. L'Étoile de Lancement vous mènera jusqu'à un Luma Affamé. Vous devez collecter 100 pièces pour payer le Luma Affamé rose, perché sur le nuage au-dessus de la première Fleur Nuage. Rebondissez sur les ennemis pour accumuler des pièces, glissez-vous dans le tuyau de téléportation derrière l'arbre et ramassez les pièces éphémères près du Luma pour payer sa dette. Le Luma se transforme alors en Étoile de Lancement et vous envoie sur une nouvelle planète de la galaxie. L'Étoile de Puissance cachée se trouve à son sommet.

2 Utilisez l'Étoile de lancement pour atteindre la nouvelle planète et ramassez des Fleurs des nuages au fur et à mesure de votre ascension afin de constituer un stock régulier de plateformes nuageuses. Attention aux plateformes rotatives : si vous restez trop longtemps dessus, vous serez éjecté du bord de la planète.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Carte de la galaxie



Ennemis rencontrés

Goomba

Octobre

Plante Piranha

Flaptack

3 Vous devez utiliser les trois plateformes cloud pour atteindre l'Étoile de Puissance située au sommet de la planète pointue. En arrière

Effectuez un salto arrière jusqu'à l'Étoile de Puissance, puis tournez sur vous-même pour libérer un nuage. Il ne vous reste plus qu'à sauter dans l'Étoile de Puissance pour terminer le niveau.

LEGEND

- Power Star
- Étoile verte
- Médaille Comète
- Champignon 1-Up
- Champignon de vie
- Fleur de feu
- Champignon abeille
- Champignon Boo
- Champignons de printemps
- Fleur des nuages
- Champignon de roche
- Perceuse à rotation
- Téléporteur
- Point d'intérêt
- Étoile de puissance comète
- Points d'intérêt
- Connexions planétaires

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

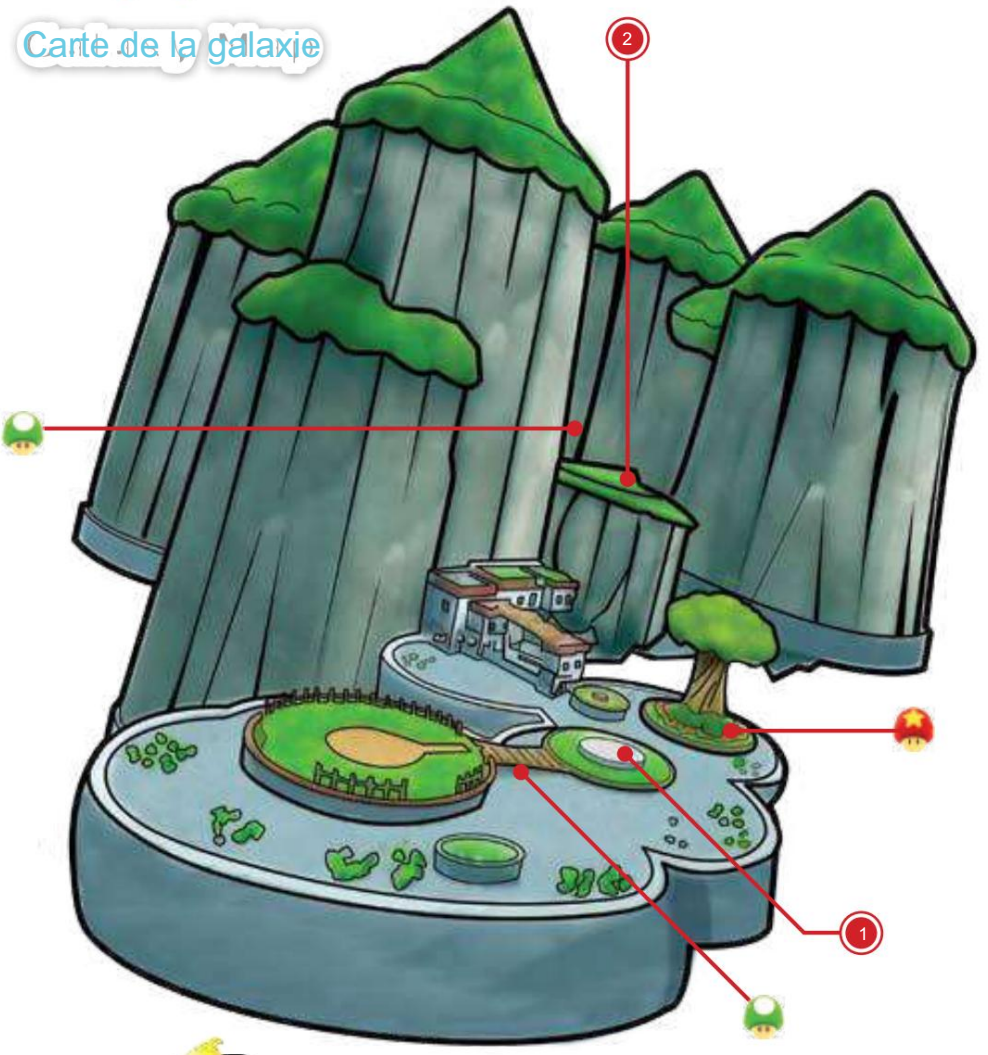
Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

12 4

Le défi du piétinement du chimpanzé

Carte de la galaxie



LEGEND

- Power Star
- Étoile verte
- Médaille Comète
- Champignon 1-Up
- Champignon de vie
- Fleur de feu
- Champignon abeille
- Champignon Boo
- Champignons de printemps
- Fleur des nuages
- Champignon de roche
- Perceuse à rotation
- Téléporteur
- Point d'intérêt
- Étoile de puissance comète Points d'intérêt
- Connexions planétaires

Ennemis rencontrés

Goomba

Octobre

NOTE

Ce défi ne se débloque qu'après avoir reçu une lettre du Chimpanzé. Il doit vous inviter avant que vous puissiez accéder à son jeu.

1 Lorsque vous entrez en scène, le chimpanzé du sommet de la montagne vous arrête. Le Chimp vous met au défi d'atteindre 10 000 points en 120 secondes en piétinant des ennemis et en ramassant des pièces. Chaque pièce vaut 100 points. Chaque ennemi piétiné rapporte également 100 points, mais si vous enchaînez trois ennemis, vous pouvez gagner jusqu'à 300 points par ennemi. Maximiser le nombre d'enchaînements à 300 points est le seul moyen d'atteindre les 10 000 points.

Le champignon de vie derrière l'arbre vaut 1 000 points.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Chaque Fragment d'étoile collecté vaut 10 points. Cela ne paraît pas beaucoup, jusqu'à ce que vous manquiez de seulement 40 points pour la première fois.

2 Terminez votre mission auprès des deux armées d'Octoombas au sommet de la planète. Les Octoombas sont disposés en cercles, ce qui facilite les rebonds.

Affrontez vos adversaires en duel et gagnez 300 points par ennemi éliminé. Après avoir rebondi sur le ring, ramassez les pièces pour dépasser le score maximal. Vous pouvez aussi sauter contre le mur pour atteindre la cime de l'arbre et obtenir une vie supplémentaire. Une fois 10 000 points atteints, le Chimpanzé vous remet son Étoile de Puissance.

Galaxy à bascule

Après avoir donné 300 fragments d'étoile au Luma affamé sur la carte du monde, il s'envole et se transforme en Galaxie Flip-Swap. Ici, chaque rotation inverse les plateformes, supprimant les anciens chemins et en créant de nouveaux. Il vous faudra être constamment sur vos gardes.

Power Stars : Pensez Avant de secouer
Médaille Comète : Pensez Avant de secouer
Étoile de puissance comète : Purple Coin Flip 'n' Sprint
Étoiles vertes : 2

Réfléchissez avant de secouer

Voir les cartes à la page suivante

1 Utilisez la première section de cette galaxie pour vous familiariser avec le basculement des plateformes. Il n'est pas toujours nécessaire d'effectuer un saut tournoyant pour gagner de l'altitude et basculer les plateformes. Certaines sont suffisamment proches pour que vous puissiez simplement sauter sur la suivante ou utiliser le saut en longueur pour franchir un espace sans avoir à effectuer de rotation.

2 Attendez une brèche dans les murs électrifiés avant de tenter un saut. Vous pourrez peut-être prendre suffisamment d'élan pour franchir un mur, mais le risque est trop important.

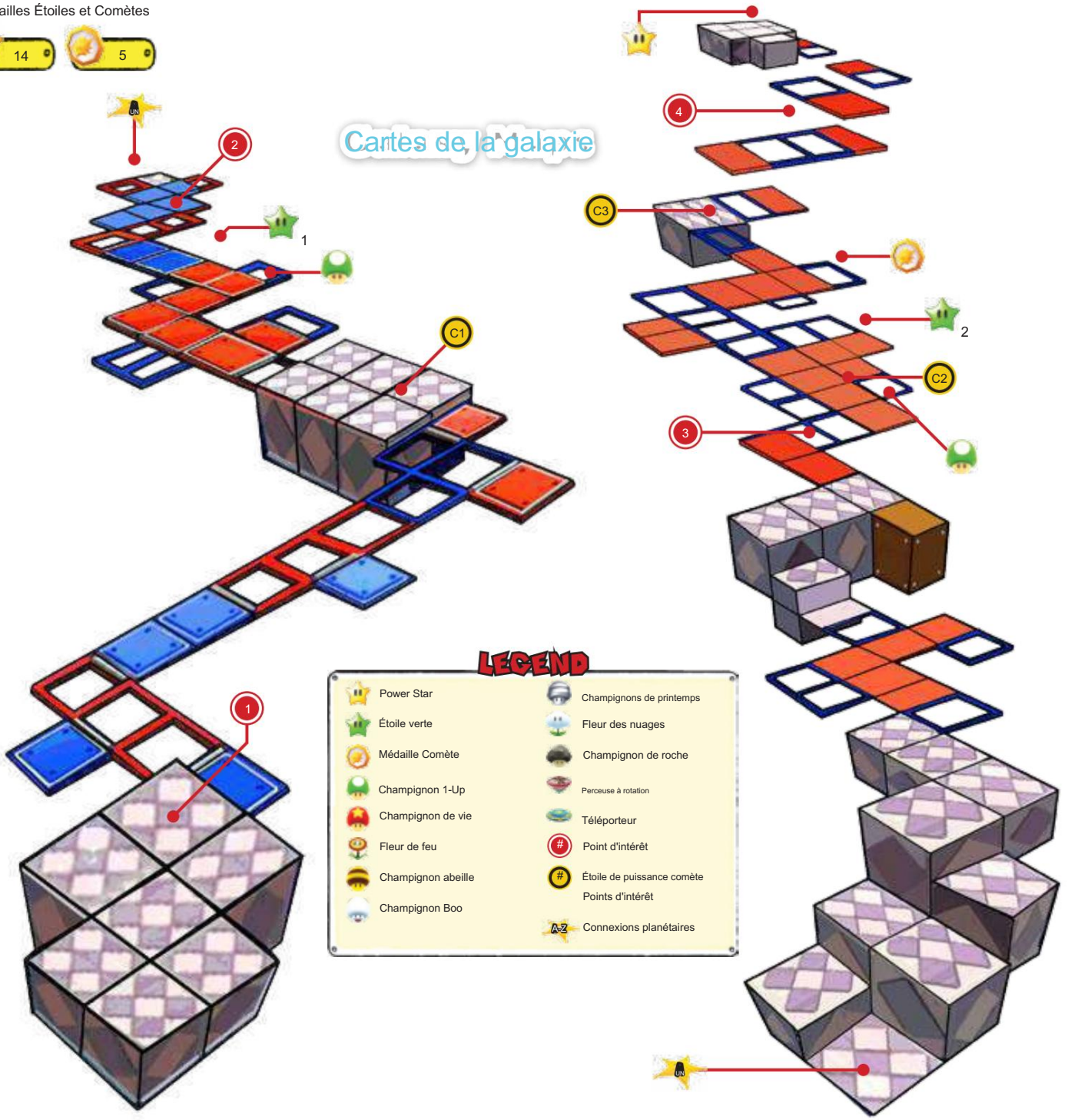
Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

14 5

Cartes de la galaxie



Ennemis rencontrés

Chomp

Octobre

Goomba

3 Les choses se compliquent quand on arrive aux Chomps. Les Chomps roulent sur les plateformes, mais si vous faites pivoter et retournez les panneaux, ils tombent dans l'espace. Cependant, chaque Chomp suit un chemin différent : certains suivent les lignes bleues, d'autres les rouges. Il faut donc faire des allers-retours pour les envoyer dans l'espace et dégager le passage.

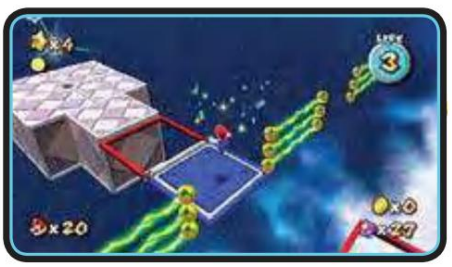
Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

COMET MEDAL

La médaille Comète est cachée parmi les Champs.

Sautez jusqu'à la médaille Comète, puis tournez sur vous-même pour faire basculer le panneau bleu situé en dessous. De là, vous pouvez facilement atteindre la corniche solide, car le Champ à proximité tombe sans cesse à travers le chemin rouge vide.



4 La dernière partie de la galaxie accentue les écarts entre les plateformes.

Utilisez les longs sauts pour traverser l'espace vide (et à travers les trous dans les clôtures) afin de réduire la distance qui vous sépare de l'Étoile de Puissance.

YOU GOT A STAR!

Pile ou Face Violette

La comète de cette galaxie parsème les plateformes de pièces violettes. Pour récupérer l'Étoile de Puissance, vous devez collecter les 100 pièces violettes disséminées sur les plateformes mobiles. La tâche est ardue, surtout lorsqu'il faut jongler avec les Champs, mais avec de la dextérité et des sauts précis, vous réussirez à collecter toutes les pièces en moins de trois minutes.

C1 Vous n'en avez que trois Il vous reste quelques minutes pour terminer ce parcours, et c'est très court quand on doit planifier ses mouvements avec soin. Essayez de traverser rapidement la première section de pièces pour avoir un peu de marge de manœuvre autour des Champs et pouvoir effectuer des sauts prudents.

C2 Les pièces violettes se trouvent le long des chemins de Champ. Pour les récupérer, il faut soulever les plateformes pour aider les Champs. Ramassez la moitié des pièces, puis sautez sur un panneau latéral en tournant sur vous-même pour faire tomber le Champ. Relevez ensuite les panneaux et sautez en arrière au moment où le Champ passe.

C3 Utilisez des sauts en longueur dans la dernière ligne droite pour franchir les barrières électriques coulissantes et récupérer les groupes de quatre pièces violettes près de la ligne d'arrivée.

YOU GOT A STAR!

GREEN STARS

1 : Sautez sur ce panneau rouge puis faites un salto arrière vers le ciel en tournant pour prendre un peu d'altitude et attraper l'étoile verte. Assurez-vous simplement que la rotation fasse basculer le panneau rouge sous vous au cas où vous le manqueriez.

2 : La deuxième étoile verte se trouve près de la deuxième clôture électrique. Utilisez la même technique.

Faire un salto arrière et une pirouette pour réaliser l'Étoile Verte.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

14 5

Galaxie à l'envers

Rightside Down Galaxy introduit des champs de gravité inversés. Une seconde, vos pieds sont au sol, la suivante, vous êtes attiré vers le plafond. Suivez les flèches. en arrière-plan, pour observer la direction actuelle de la gravité et voir si vous pouvez utiliser ces changements soudains à votre avantage.

Power Stars : Briser les lois de la gravité, Le Grand Incin- dérivé

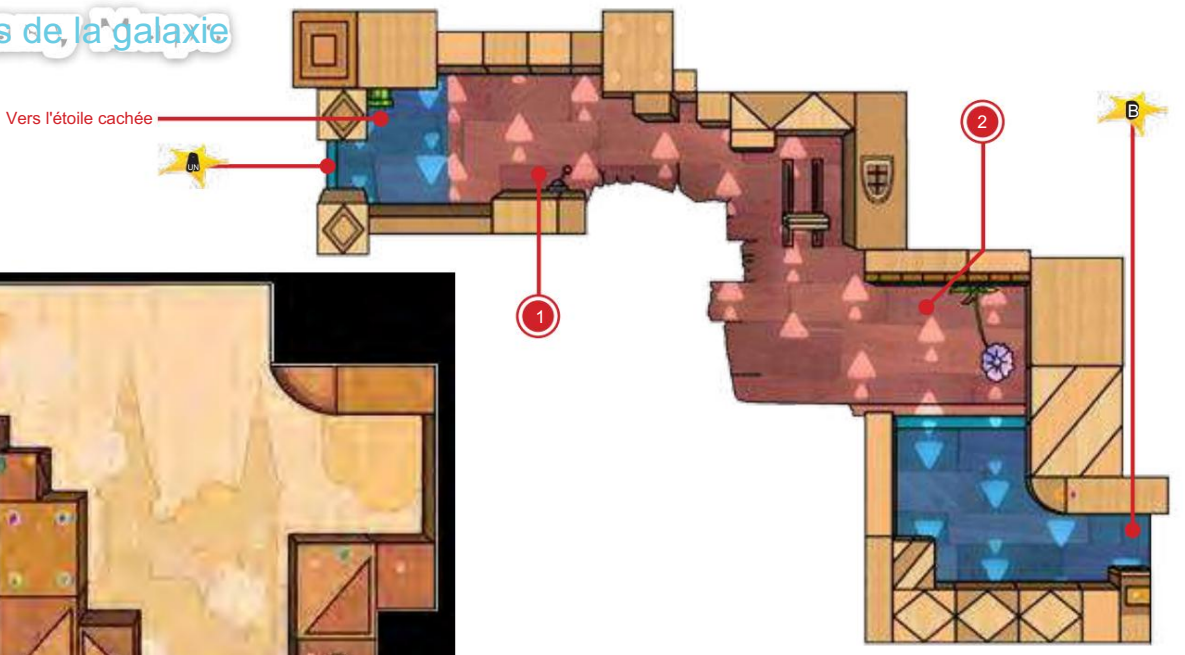
Médaille Comète : Briser les lois de la gravité

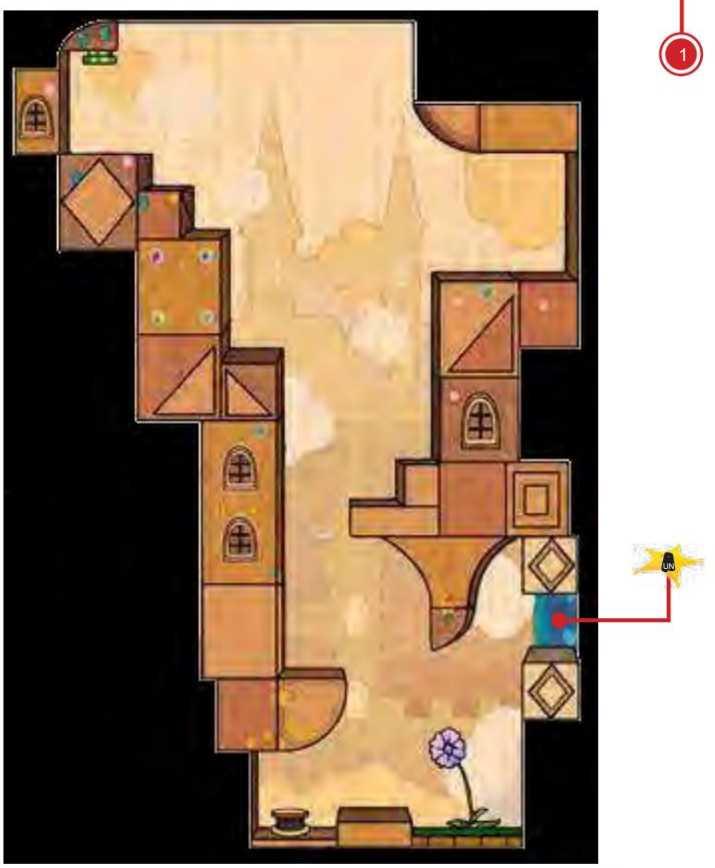
Comet Power Star: À-

Étoiles vertes : 2

Enfreindre les lois de la gravité

Cartes de la galaxie





Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Défier les lois de la gravité : L'incinérateur de caisses Gearmo

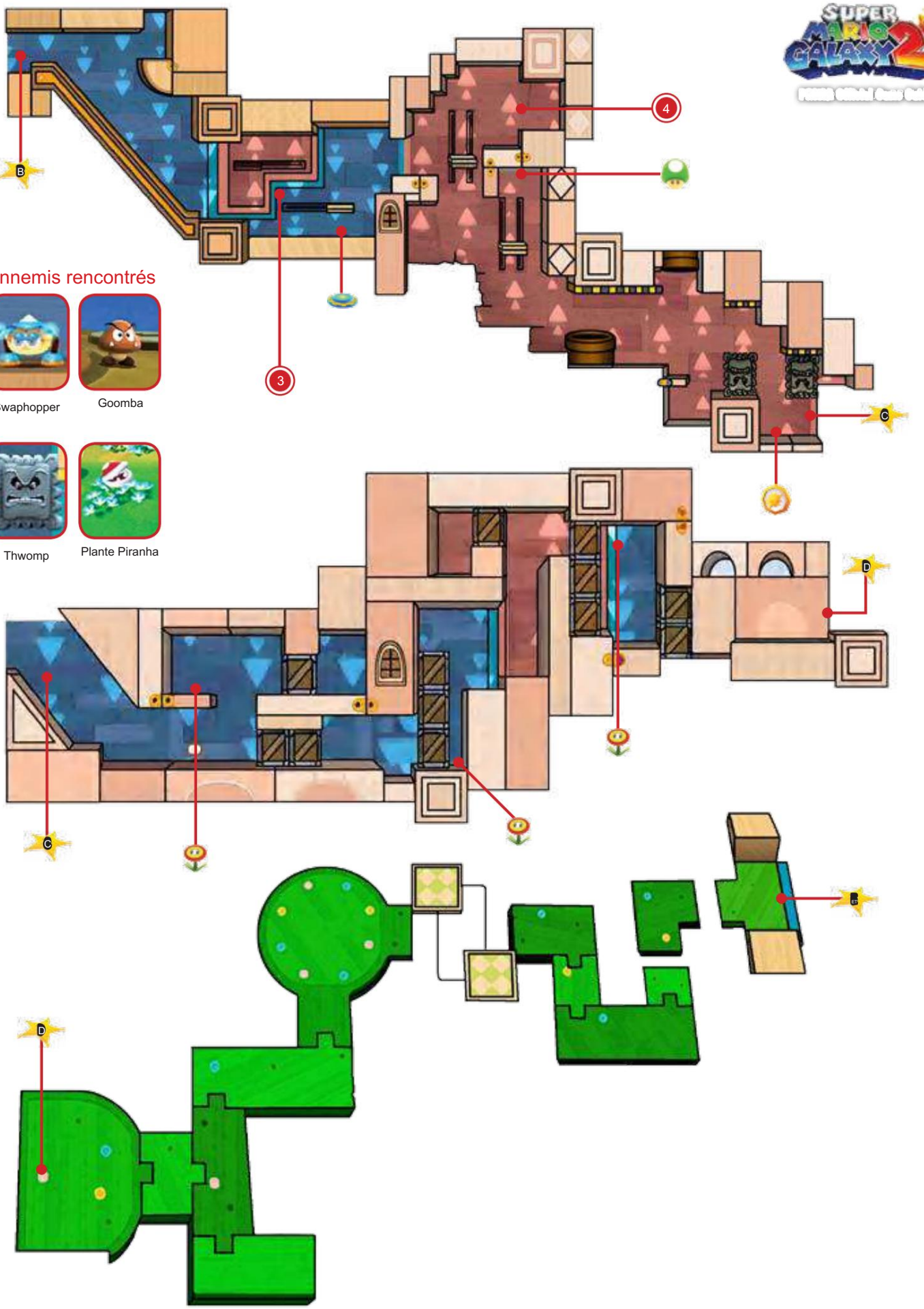
Ennemis rencontrés

Swaphopper

Goomba

Thwomp

Plante Piranha

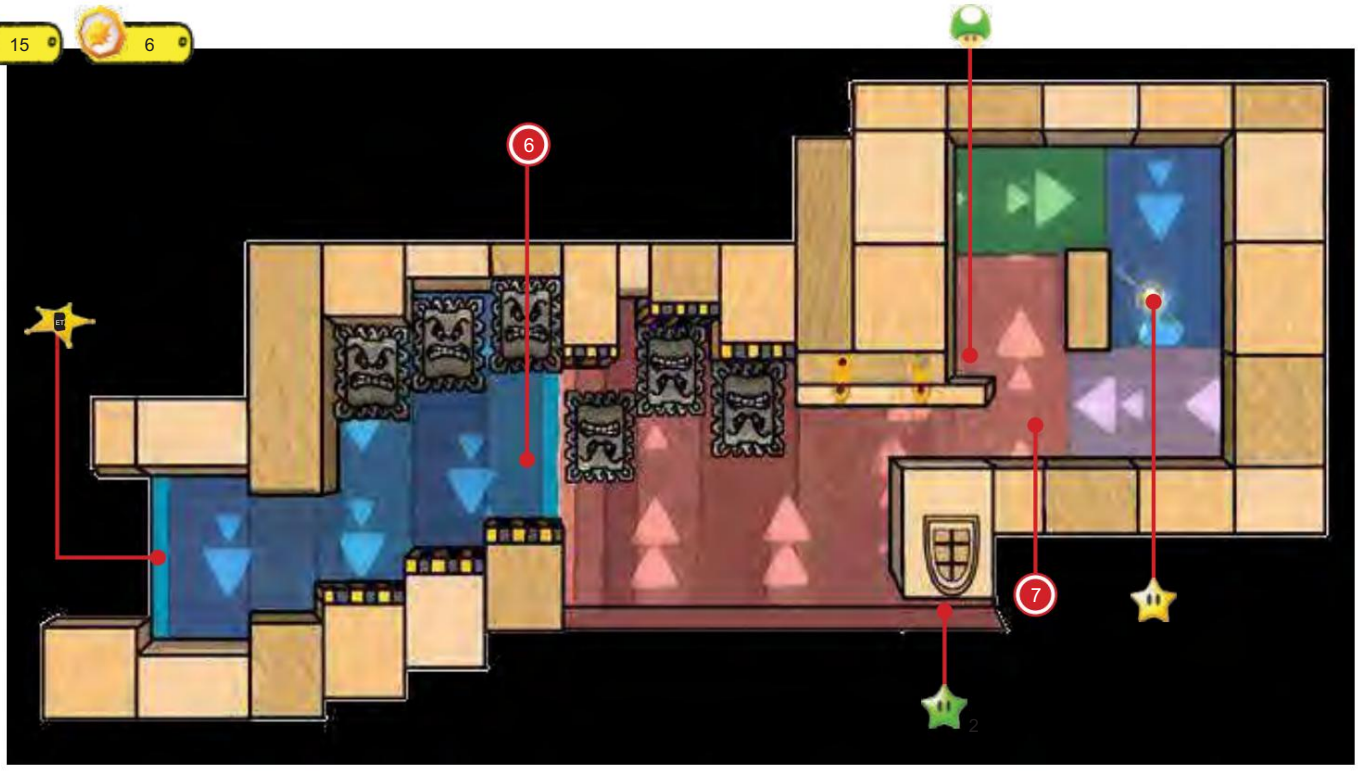


Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

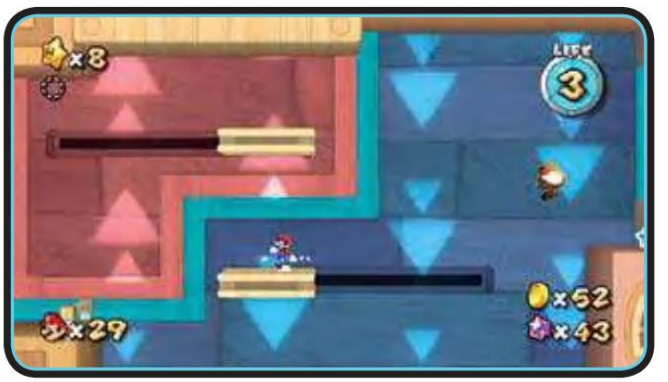
Médailles Étoiles et Comètes

15 6



1 Le Swap-hopper est invincible tant que la gravité est dirigée vers le bas. Mais lorsque vous tournez dans le bleu

En actionnant l'interrupteur, la gravité s'inverse. Vous voilà propulsé au plafond. Le Swaphopper s'envole lui aussi, révélant son ventre mou. Rebondissez dessus pour le vaincre et récupérer une pièce.



3 Cette zone présente deux champs de gravité simultanément. Lorsque vous franchissez la ligne séparant les zones rose et bleue, vous êtes attiré dans la direction des flèches. Utilisez les rebords pour monter (ou descendre, en réalité) dans la pièce et progressez vers votre objectif.

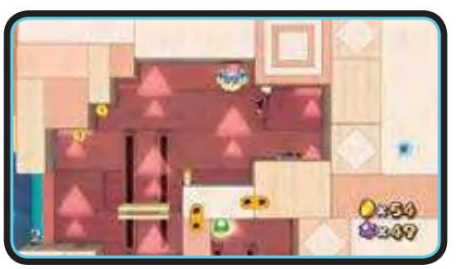
NOTE

Le tuyau vert au plafond mène à une Étoile de Puissance cachée dans cette galaxie : le Grand Incinérateur de Caisses. Voir la fin de cette section.

pour plus de détails.

2 Vous ne pouvez pas accéder à la section suivante de cette galaxie sans vaincre la Plante Piranha géante. Tenez-vous juste hors de sa portée pour l'inciter à s'étirer au maximum et ainsi lui fracasser la tête contre le plafond. Sautez ensuite dessus pour la vaincre et balancez-vous dans la fleur pour atteindre la zone suivante.

4 Utilisez cet interrupteur pour révéler le point faible du Swaphopper. Laissez la gravité pointée vers le haut, et faites un salto arrière sur les rebords mobiles pour vous faufiler dans la petite alcôve où se trouve le champignon 1-Up.



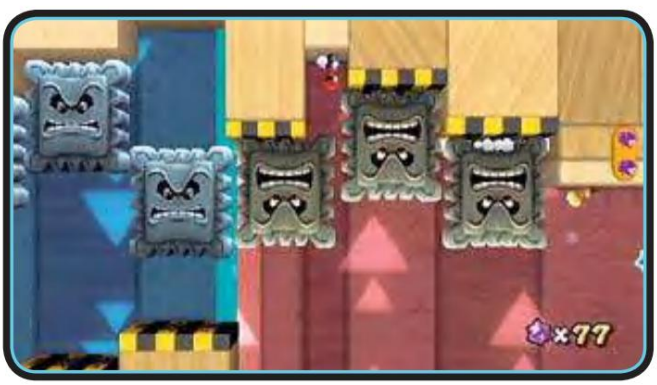
Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

COMET MEDAL

Pour récupérer la médaille Comète, effectuez une roulade arrière contre le Thwomp au moment où il s'écrase au plafond. Rassurez-vous, vous ne risquez rien. Ensuite, sautez contre le mur pour vous éloigner du Thwomp et tournoyez pour récupérer la médaille Comète.

5 Vous découvrirez ici votre première Fleur de Feu. Utilisez les pouvoirs de boule de feu de Mario Feu pour réduire les ennemis en cendres. et les caisses en bois pour continuer à voyager à travers la galaxie. Le pouvoir de la Fleur de Feu ne dure que le temps de la musique, alors n'hésitez pas. Avancez sans cesse pour profiter pleinement de la Fleur de Feu.



6 Vous ne pouvez pas traverser la ligne de Thwomps en un seul mouvement. Courez à travers les Thwomps et plongez. Dans ce petit recoin. Attendez que les Thwomps s'écrasent au plafond, puis sautez hors du trou pour échapper à ces titans.

7 Pour récupérer l'Étoile de Puissance située au bout de cette galaxie, vous devez contourner les quatre champs gravitationnels. Envolez-vous dans la zone verte pour être projeté contre le mur de droite. Glissez le long de celui-ci et donnez un coup de pied pour sauter sur l'étoile de puissance. Attention : si vous glissez au-delà de l'étoile de puissance et atteignez la zone violette, vous serez propulsé sur un champignon 1-Up. Il vous suffit alors de traverser à nouveau la pièce pour récupérer l'étoile de puissance.

YOU GOT A STAR!

GREEN STARS

1 : La première étoile verte se trouve près de la touffe d'herbe qui relie les deux moitiés de cette galaxie. Depuis le sommet de cette touffe, face à l'étoile verte, effectuez un saut en longueur vers elle, puis un saut tournoyant pour l'atteindre.

2 : Faites un salto arrière contre le mur, puis un saut tournoyant pour vous éloigner et voler vers la deuxième étoile verte.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

16 6

Le Grand Incinérateur de Caisses

Si vous empruntez le tuyau vert au-dessus du point vous accéderez à une pièce annexe contenant une Fleur de Feu. Brûlez les caisses dans cette petite pièce pour révéler un tuyau orange. Celui-ci mène à l'Étoile de Puissance cachée de la Galaxie du Côté Bas.
Il n'y a pas d'étoile de puissance attachée à une comète dans cette galaxie, ni d'étoiles vertes dans cette section cachée.

Pour accomplir la tâche en moins de 20 secondes, vous devez aligner vos lancers de boules de feu de façon à ce qu'une seule boule de feu consume une rangée entière de caisses. En partant du centre de la zone, lancez des boules de feu vers le nord et le sud, puis une sur chaque rangée diagonale de caisses partant du centre. Enfin, détruisez les caisses restantes au nord de la zone pour terminer la tâche et récupérer l'Étoile de Puissance.

Gearmo

Lorsque vous faites ressortir l'autre extrémité du tuyau orange, vous rencontrez Gearmo. Gearmo est un robot nettoyeur chargé de nettoyer les débris sur cette planète. Il vient de découvrir un tas de vieilles caisses en bois. Si vous aidez Gearmo à les détruire en moins de 20 secondes, il vous offrira une Étoile de Puissance. Au début du concours, vous recevrez une Fleur de Feu.

YOU GOT A STAR!

La flottille enflammée de Bowser Jr.

La première Grande Étoile est détenue par Bowser Jr. Il l'utilise pour alimenter Gobblegut, un dragon gigantesque enroulé autour de la dernière planète de cette galaxie. Gobblegut est l'ennemi le plus redoutable que vous ayez affronté jusqu'à présent, mais le combat est aussi amusant que difficile.

Power Stars : Gobblegut's Mal de ventre
Médaille Comète : La douleur de Gobblegut Ventre
Comète Power Star : Ardente Course de vitesse en flottille
Étoiles vertes : 2

Le ventre douloureux de Gobblegut

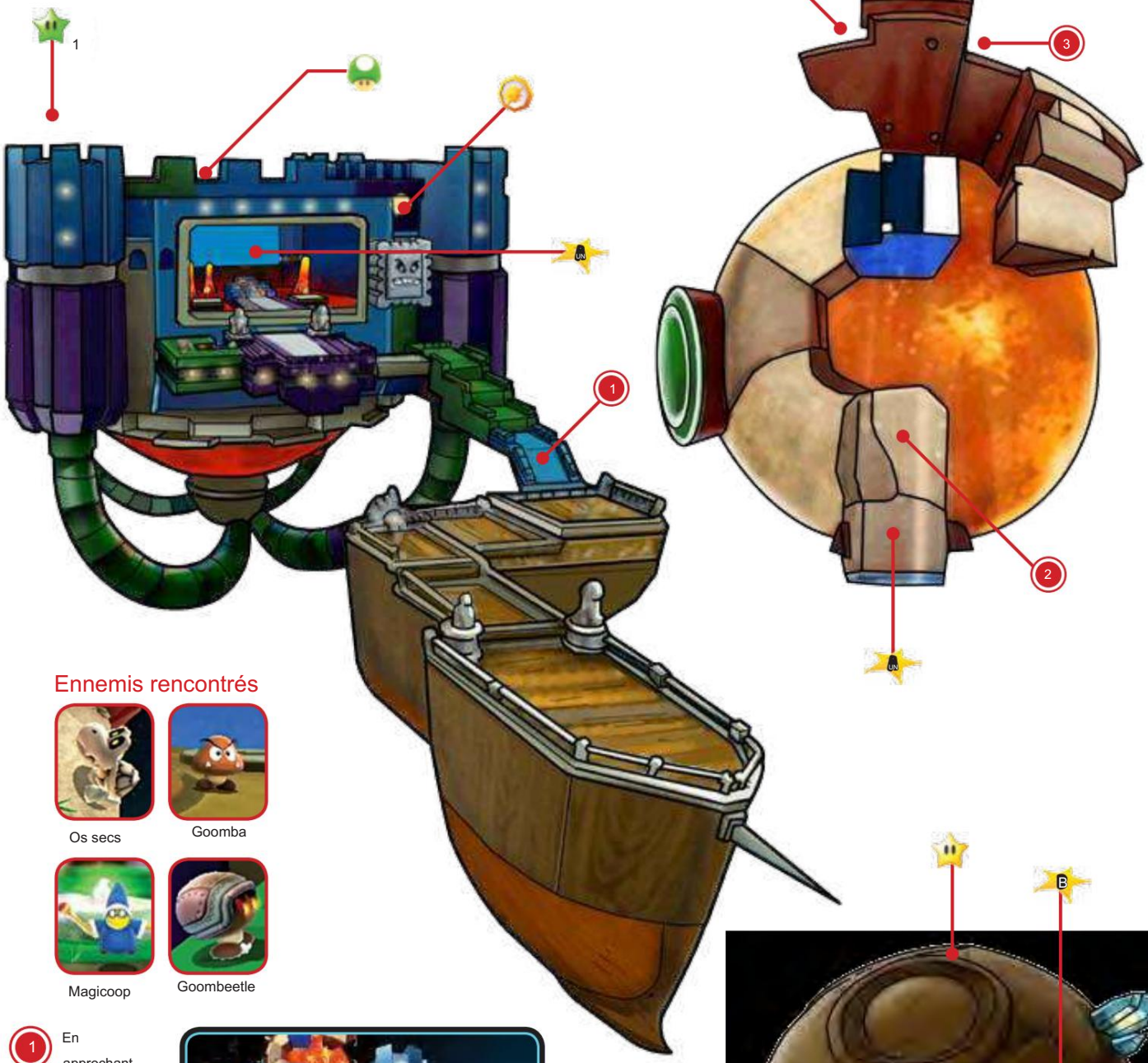
LEGEND

Power Star	Champignon de vie	Champignons de printemps	Téléporteur
Étoile verte	Fleur de feu	Fleur des nuages	Point d'intérêt
Médaille Comète	Champignon abeille	Champignon de roche	Étoile de puissance comète
Champignon 1-Up	Champignon Boo	Perceuse à rotation	Points d'intérêt
			Connexions planétaires

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Cartes de la galaxie



Ennemis rencontrés

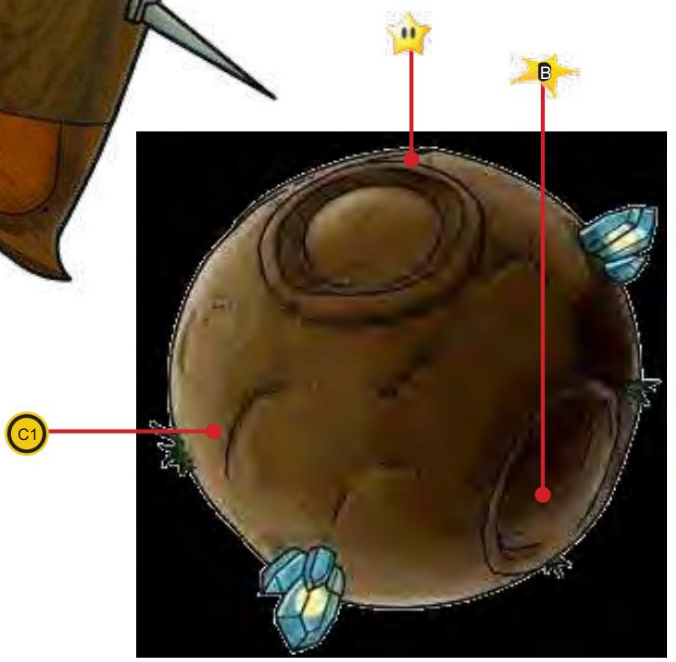
Os secs

Goomba

Magicoop

Goombeetle

1 En approchant des portes du château, regardez le Thwomp.
Ce Thwomp est essentiel pour localiser non seulement la Médaille Comète dans la galaxie, mais aussi les Étoiles Vertes. Juste derrière le Thwomp se trouve un Magikoopa qui libère des Goombas. Battez le Magikoopa, puis activez l'interrupteur à proximité pour ouvrir les portes du château et trouver une Étoile de Lancement.



Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

18 7

COMET MEDAL

Pour obtenir la médaille Comète, effectuez une roulade arrière sur le Thwomp en sautant sur le bloc « ? » situé à sa gauche. Montez sur le Thwomp puis effectuez un saut tournoyant pour récupérer la médaille Comète.

2

Les os séchés sont délicats. Vous ne pouvez pas les vaincre avec des fragments d'étoile ni avec des rebonds. Vous pouvez seulement les étourdir. Attention aux toupies de feu lorsque vous empruntez le chemin sinueux menant à la tour qui conduit à la prochaine étoile de lancement.

3

Vous devez collecter ce Champignon de Vie pour pouvoir affronter Gobblegut avec six parts de vie.
Bien sûr, vous pouvez affronter Gobblegut sans eux, mais ce dragon gigantesque est un adversaire redoutable. Après avoir récupéré le Champignon de Vie, sautez en haut de la tour en évitant soigneusement les toupies de feu, puis envolez-vous vers le repaire de Gobblegut.

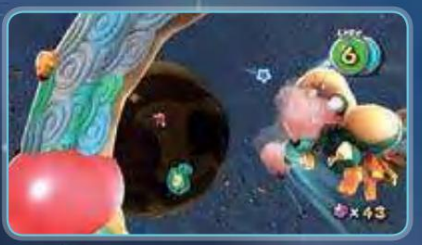
Combat de boss : Gobblegut

Bowser Jr. vous accueille sur ce petit planétoïde, mais il ne compte pas s'y attarder. Le jeune Koopa est là uniquement pour libérer Gobblegut, un immense dragon qui survole le planétoïde avant de s'abattre sur vous. Vous devrez déjouer Gobblegut pour remporter la Grande Étoile qui débloque le Monde 2.

La première attaque de Gobblegut consiste à tournoyer au-dessus de vous puis à plonger vers la surface de la planète, mordant le sol de ses énormes dents. Dès que vous voyez Gobblegut baisser la tête, fuyez. Un long saut vous permettra de vous éloigner de sa gueule. Gobblegut mordra peut-être à plusieurs reprises avant de relever la tête.

TIP

Si jamais vous perdez une vie, tirez des fragments d'étoile sur les chevilles dorées pour libérer une pièce.



Lorsque vous entendez le sifflement du train de Gobblegut, regardez l'ombre de sa tête et reculez. Gobblegut est sur le point de creuser un tunnel à travers la planète. Cela révèle ses points faibles, alors ne reculez pas trop. Vous devez pouvoir vous approcher et attaquer lorsque ses six renflements ventraux se coincent dans le trou qu'il creuse dans la planétoïde.

Attaque tournoyante : les bourrelets rouges douloureux apparaissent lorsque Gobblegut se retrouve coin
Gobblegut extraira chaque renflement en quelques secondes seulement, alors agissez vite. Vous pouvez frapper jusqu'à trois renflements douloureux par plongée. Après avoir frappé le troisième, Gobblegut rugit de douleur et retourne en orbite basse.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Combat de boss : Gobblegut (suite)

CAUTION

Gobblegut est insensible aux attaques de fragments d'étoile, mais cela ne signifie pas que vous devez négliger les fragments d'étoile qui jaillissent de chaque explosion. Ces fragments sont essentiels pour ouvrir de nouvelles galaxies.

Si vous laissez Gobblegut avec un simple ballonnement dû à un mal de ventre, il entre dans une colère noire. Rouge de colère, Gobblegut accélère et mord la surface de la planète avec une agressivité décuplée. Fuyez sa gueule jusqu'à ce qu'il se relève. Au son du sifflement du train, vous aurez une nouvelle chance d'achever le monstre et de vous emparer de la Grande Étoile.

YOU GOT A STAR!

Course de vitesse de la flottille enflammée

Lorsque la comète survole la Flottille de Feu de Bowser Jr., vous pouvez tenter le défi le plus rapide. Il s'agit d'un combat chronométré contre Gobblegut. Inutile d'explorer le reste de la galaxie pour atteindre la planète du boss. Au début du combat, deux minutes s'affichent au chronomètre. Il est temps de donner une bonne leçon à ce colosse. Six leçons, même !

C1 Non seulement Vous êtes chronométré, mais Gobblegut se déplace en réalité un peu plus vite dans ce speedrun. Courez pour éviter ses morsures et guettez le moment où le dragon lève la tête pour plonger au cœur de la planète. Vous devez obtenir un maximum de bosses abdominales par plongée pour vaincre Gobblegut dans le temps imparti.

NOTE

Vous ne pouvez pas récupérer un Champignon de Vie avant ce Combattez, alors soyez prudents !

Il n'est pas toujours nécessaire d'attendre que Gobblegut s'enfouisse dans la planète pour attaquer ses renflements ventraux. Si vous apercevez Gobblegut volant près de la surface, effectuez une roulade arrière et percutez l'un de ses bulbes. Cela vous permettra d'éliminer le dragon avant la fin du temps imparti.

YOU GOT A STAR!

GREEN STARS

1 : La première Étoile Verte de cette galaxie est très difficile à atteindre. Vous devez remonter sur le Thwomp, puis sauter sur le mur du château à la hauteur de sa silhouette. Tournez sur vous-même pour atteindre le mur. Ensuite, effectuez un saut mural pour vous éloigner du château et tournez à nouveau. Tout en tournant, retournez vers le château pour vous agripper au sommet du mur. Une fois hissé, suivez le mur vers la gauche pour trouver l'Étoile Verte sur la tour tout au fond.

2 : La deuxième étoile verte est bien plus facile à trouver. Avant de vous précipiter vers Gobblegut, effectuez un long saut juste derrière l'étoile de lancement. Vous vous envolerez dans l'espace, mais retomberez directement sur l'étoile verte.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

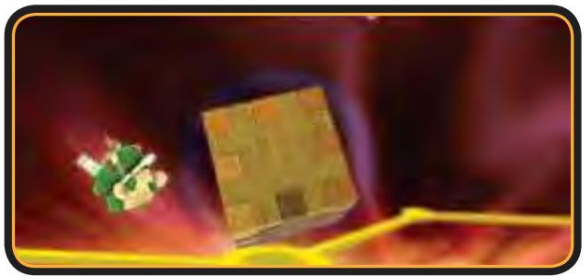
Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

18 7

Monde 2

Puzzle Plank Galaxy



La Galaxie des Planches Casse-tête est un système de blocs et de planches en bois. Scies circulaires et insectes infestent cette galaxie, mais si vous êtes rapide, vous pouvez garder une longueur d'avance sur le danger et résoudre les énigmes.

Power Stars : Les

Bloc d'images énigmatique,
Le dos de Bugaboom

Médaille Comète : La

Bloc d'images énigmatique

Étoile de puissance comète :

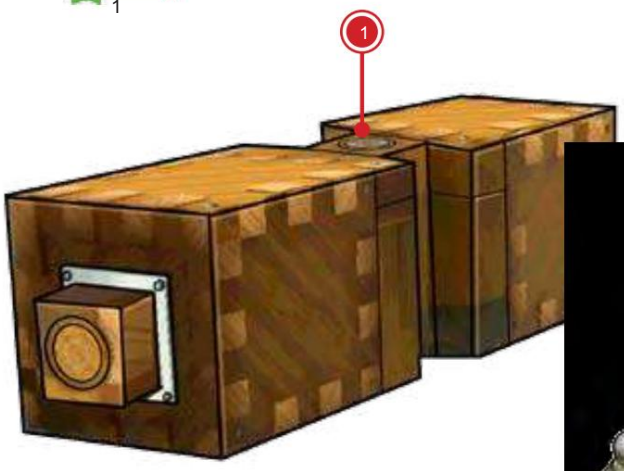
Ombre de pièce violette
Sauter

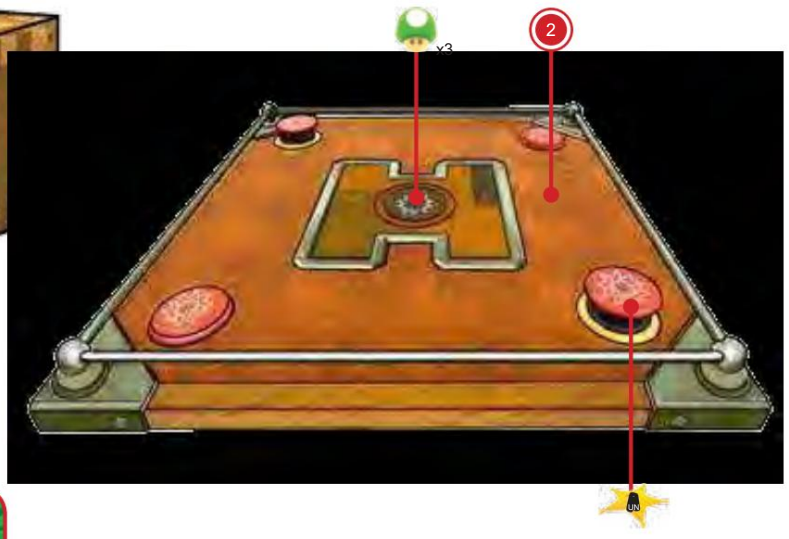
Étoiles vertes : 3

Le bloc d'images énigmatique

Cartes de la galaxie

1





Ennemis rencontrés

Flipbug

Mandibug

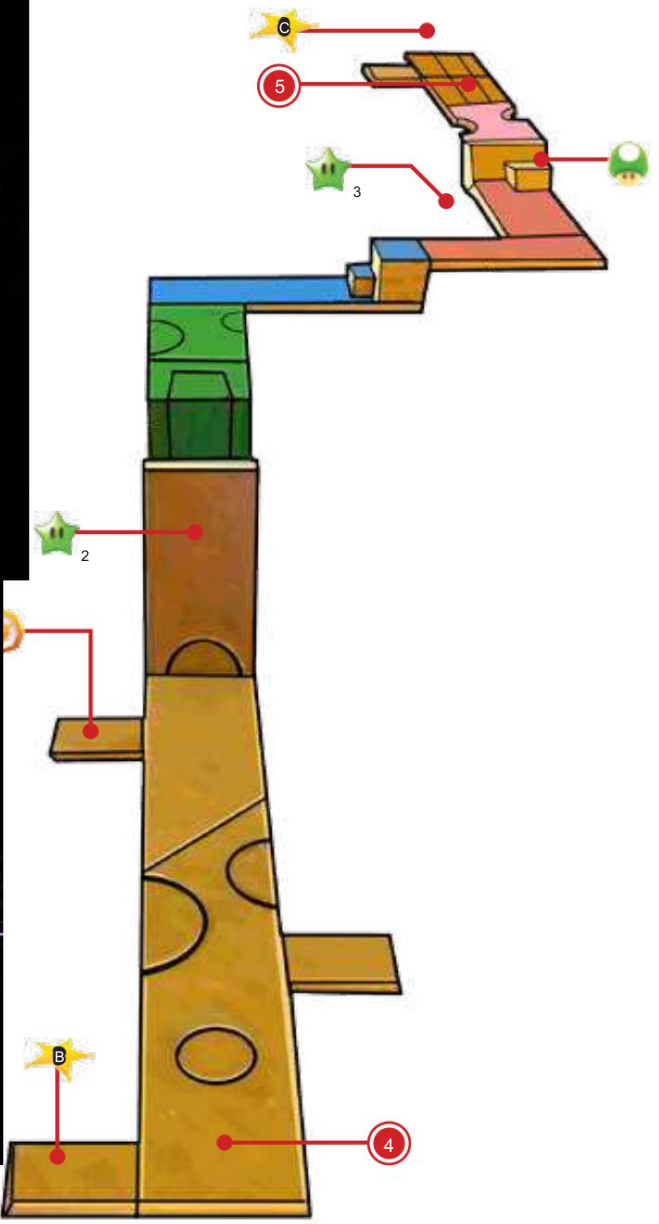
Octobre

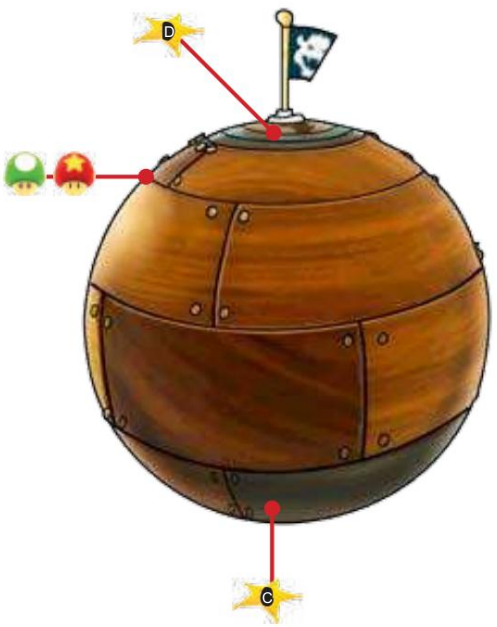
Wiggler

Slurple

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google





LEGEND

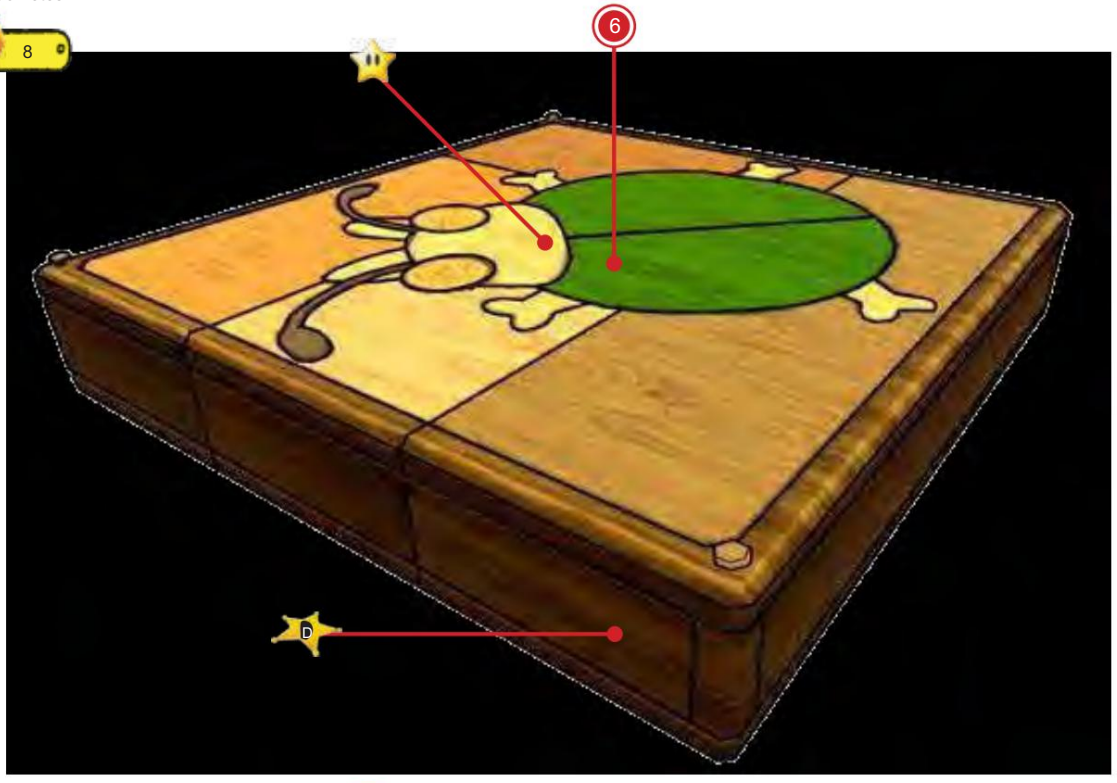
Power Star	Champignons de printemps
Étoile verte	Fleur des nuages
Médaille Comète	Champignon de roche
Champignon 1-Up	Perceuse à rotation
Champignon de vie	Téléporteur
Fleur de feu	Point d'intérêt
Champignon abeille	Étoile de puissance comète
Champignon Boo	Points d'intérêt
	Connexions planétaires

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

19 8



1 Après avoir frappé les deux boutons de chaque côté de cette première pièce de puzzle pour gagner des fragments d'étoile, frappez la pièce centrale pour la mettre en place sur le grand bloc en dessous.

2 Là sont deux Des trottinettes dans ce quartier.

Effectuez une attaque au sol près des Wigglers pour les retourner sur le dos, puis rebondissez sur leur ventre exposé. Vous pouvez maintenant marteler les boutons rouges pour obtenir des trésors. Le bouton en bas à droite libère une Étoile de Lancement.

Le bouton rouge en haut à gauche déclenche une spirale de notes. Suivez la piste musicale et ramassez toutes les notes avant la fin du temps imparti pour gagner trois champignons 1-Up. N'oubliez pas d'éliminer les Wigglers au préalable.

3 L'étoile de lancement sur ce planétoïde est trop haute pour être atteinte. Descendez dans la moitié inférieure de la planète et frappez le sol avec les blocs pour créer un escalier qui vous permettra d'atteindre la haute Étoile de lancement, à la surface.

TIP

Plongez dans le tuyau vert pour découvrir un chambre chargée avec des pièces de monnaie.

Les affamés Luma sur le La planétoïde ci-dessus demande 70 pièces. Si vous payez, elle se transforme en une nouvelle planète, débloquant ainsi l'Étoile de Puissance cachée dans cette galaxie : Le Dos de Bugaboom.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

4 Les scies circulaires se mettent en marche à vrombir dès que vous atteignez ces planches.

Les scies découpent des morceaux de planches. Attention à ce que les scies ne vous fassent pas perdre le contrôle du sol lorsque vous vous déplacez sur scène.

COMET MEDAL

La médaille Comète se trouve sur cette petite planche. En vous approchant, une scie la détache du chemin principal.

Sautez pour récupérer la médaille Comète avant que la planche ne s'effondre.
loin.

5 Attention au Mandibug qui protège le bouton rouge. Il vous chargera dès que vous vous approcherez. Frappez-le au sol dans le dos pour le vaincre, puis sautez sur le bouton rouge pour créer l'étoile de lancement qui mène à la dernière planète du système.

6

Pour trouver l'Étoile de Puissance, vous devez résoudre ce puzzle. Ce n'est pas très difficile. Il suffit de longer le bord du bloc et d'effectuer trois frappes au sol sur chaque symbole d'explosion pour faire glisser les pièces en place.
Lorsque vous créez une image d'un Mandibug, deux de ces insectes tombent sur le bloc.

Vous devez vous placer devant les Mandibugs pour les provoquer. Effectuez un saut tournoyant par-dessus eux en toute sécurité, puis effectuez une attaque au sol sur le Mandibug du dessus pour l'éliminer. Cela rend l'insecte du bas furieux, doublant sa vitesse. Frappez-le au sol pour révéler l'Étoile de Puissance.

YOU GOT A STAR!

Le dos de Bugaboom

1 Une fois que vous aurez donné 70 pièces au Luma Affamé (collectées dans le tuyau vert et en éliminant des ennemis), il s'envolera et se transformera en une nouvelle planète. Pour l'atteindre, vous devrez suivre l'Étoile de Lancement et traverser l'immensité de l'espace avec Mario Nuage.
Effectuez de longs sauts pour optimiser l'utilisation de vos nuages. Dès votre arrivée sur la planète à l'arbre géant, vous devrez affronter Bugaboom pour obtenir l'Étoile de Puissance.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

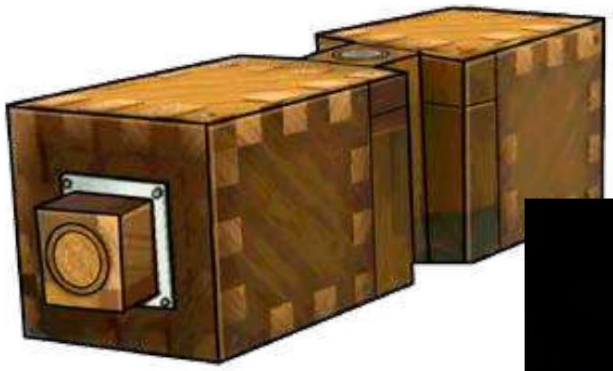
Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

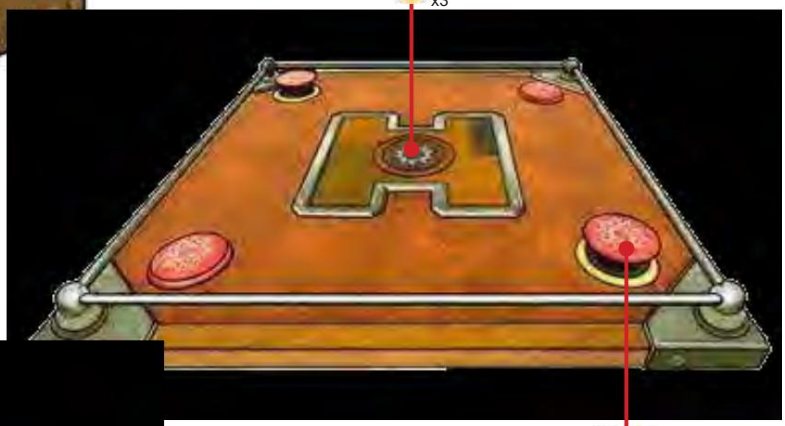
20 8

Cartes de la galaxie

1

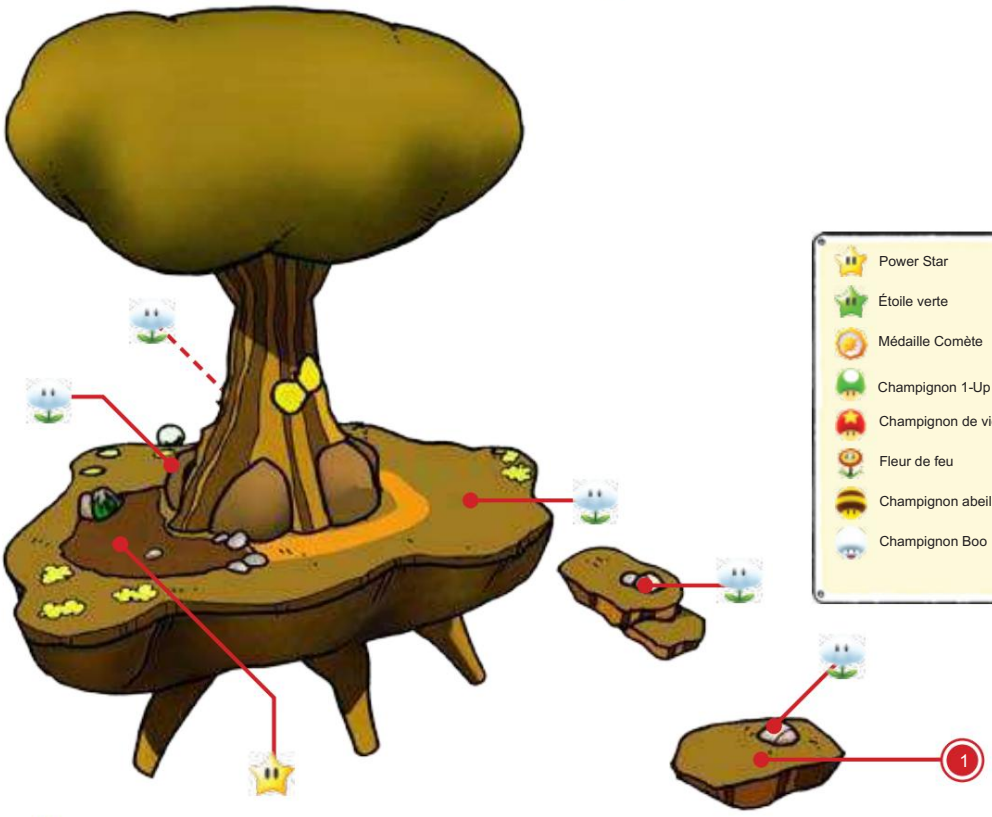


x3



Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google



Combat de boss : Bugaboom

Bugaboom est un Mandibug énorme. L'insecte massif tourne autour de son arbre, défendant son territoire en vous attaquant avec ses pinces. Si vous vous placez devant Bugaboom, il s'agite puis fonce sur vous. C'est la clé pour le vaincre. Pendant que Bugaboom se précipite vers vous, utilisez les Fleurs des Nuages autour de l'arbre pour vous placer au-dessus de lui et effectuez une attaque au sol sur son dos. C'est son seul point faible. Il faut trois coups pour vaincre Bugaboom, mais le boss ne vous laissera pas une chance aussi grande lors des deux prochains coups.

CAUTION

Attention à l'eau autour de l'arbre.
Si vous mettez le pied dedans par inadvertance, vous perdez la Fleur Nuage et vous devenez une proie facile pour Bugaboom.

Après avoir touché Bugaboom une fois, il prend son envol et largue de petites bombes rouges autour de l'arbre. Ces objets explosent au bout de quelques secondes. Si vous êtes pris dans l'explosion, vous risquez d'être éjecté de la planète. Restez donc en l'air en conservant votre forme de Mario nuage et en rebondissant au-dessus de Bugaboom. Utilisez deux ou trois plateformes nuageuses pour prendre de la hauteur, puis effectuez une attaque au sol sur le gros insecte.

Après deux coups, Bugaboom entre en rage. Non seulement il reste en l'air, mais il se balance d'avant en arrière, limitant ainsi la durée de vos attaques au sol sur son dos. Vous devez utiliser les tremplins pour prendre de l'élan, puis au moins deux plateformes nuageuses pour vous élever au-dessus de Bugaboom. Dès que vous avez une cible dégagée sur son dos, effectuez une attaque au sol pour lui arracher l'Étoile de Puissance.

YOU GOT A STAR!

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

21 8

Coffre-fort de l'ombre de la pièce violette

Lorsque la comète traverse la galaxie, l'Étoile de Puissance du Coffre-fort des Ombres (Pièce Violette) s'ouvre. Il s'agit d'une course chronométrée dans une salle remplie de 100 pièces violettes. Vous devez toutes les collecter pour obtenir l'Étoile de Puissance, mais vous n'avez qu'une minute. Attention : des clones cosmiques vous traquent sans relâche.

Dès le début du niveau, commencez à ramasser les pièces. Elles sont regroupées par quatre. Traversez chaque groupe de quatre pour toutes les récupérer. Si vous devez revenir sur vos pas pour en ramasser une restée en arrière, vous perdrez trop de temps et vous n'obtiendrez jamais les 100.

Revenir sur ses pas est périlleux, car une armée de clones cosmiques est à vos trousses. Ces ombres suivent chacun de vos mouvements, rendant difficile le retour sur vos pas pour ramasser des pièces violettes isolées sans heurter un ventilateur indésirable. Traversez la pièce en vous dirigeant vers l'un des coins supérieurs pour éviter de croiser trop souvent le chemin des clones cosmiques.

YOU GOT A STAR!

GREEN STARS

1 : Sur le premier bloc, frappez le tremplin au sol puis tournez sur le bloc ?.

Maintenant, effectuez un salto arrière et une pirouette pour réaliser l'Étoile Verte.

2 : Vous n'avez que quelques secondes pour récupérer la deuxième étoile verte. Pour l'atteindre, sautez contre ce mur avant que les scies circulaires ne le détruisent. Tournez sur vous-même pour vous éloigner du mur et atteindre l'étoile verte.

3 : La troisième étoile verte est accrochée sous les panneaux roses. Laisse la scie circulaire découper cette planche rose et la détacher du chemin. Laisse-toi glisser avec elle, mais saute dans l'Étoile Verte avant de t'éloigner trop des autres planches.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Galaxie des chutes Hightail

Hightail Falls jaillit vers le ciel, promettant des récompenses incroyables aux héros sans peur.

En hauteur. Avec l'aide de Yoshi, vous pouvez escalader les chutes et récupérer les étoiles de puissance perdues, nécessaires pour débloquer de nouveaux mondes.

Power Stars :

Course à pied rapide

Poivre, Étoiles d'argent dans Les chutes Hightail

Médaille Comète : Chaud-

Piment Stepping Dash

Étoile de puissance comète :

Vitesse des chutes Hightail

Courir

Étoiles vertes : 3

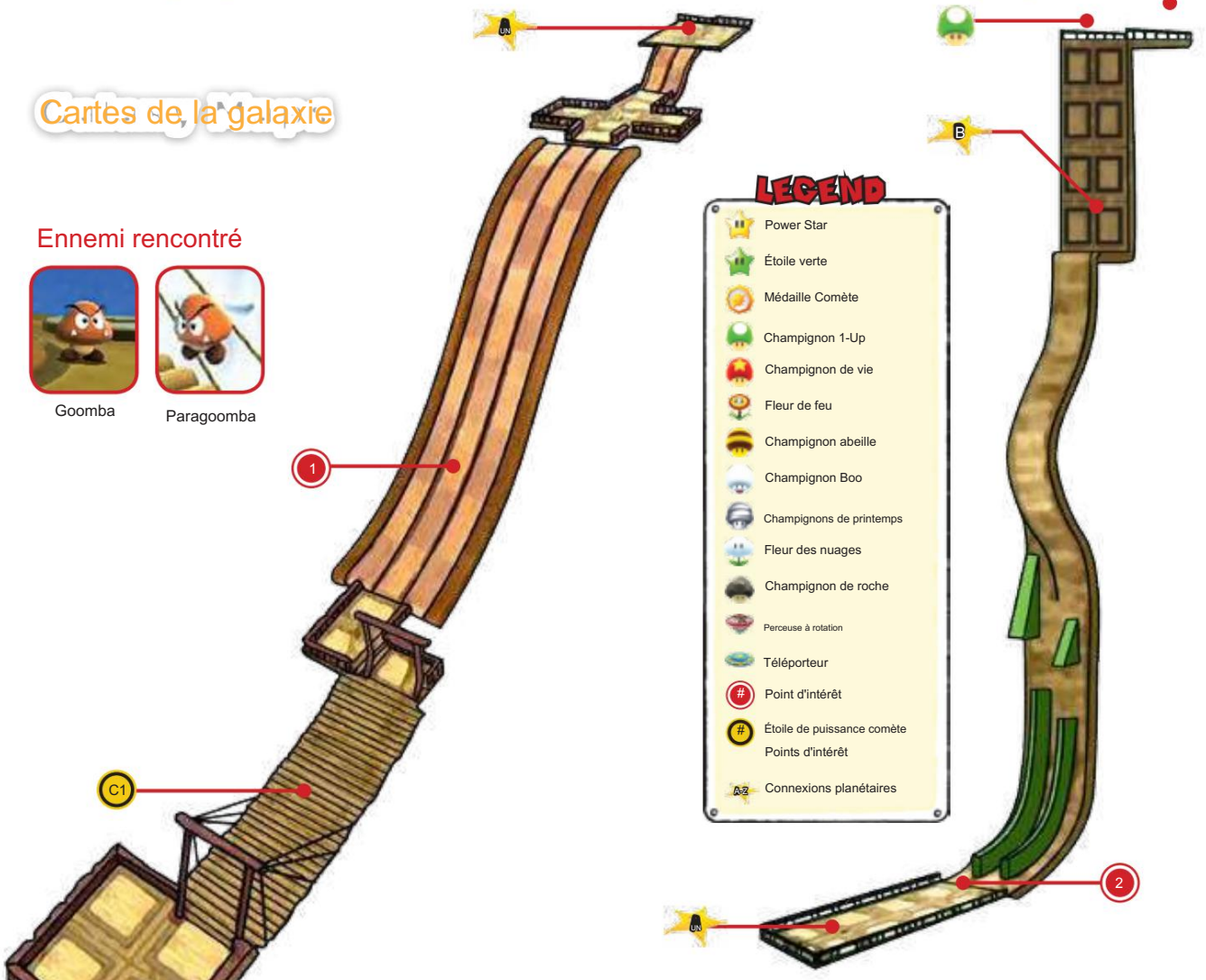
Piment Hot-Stepping Dash

Cartes de la galaxie

Ennemi rencontré

Goomba

Paragoomba

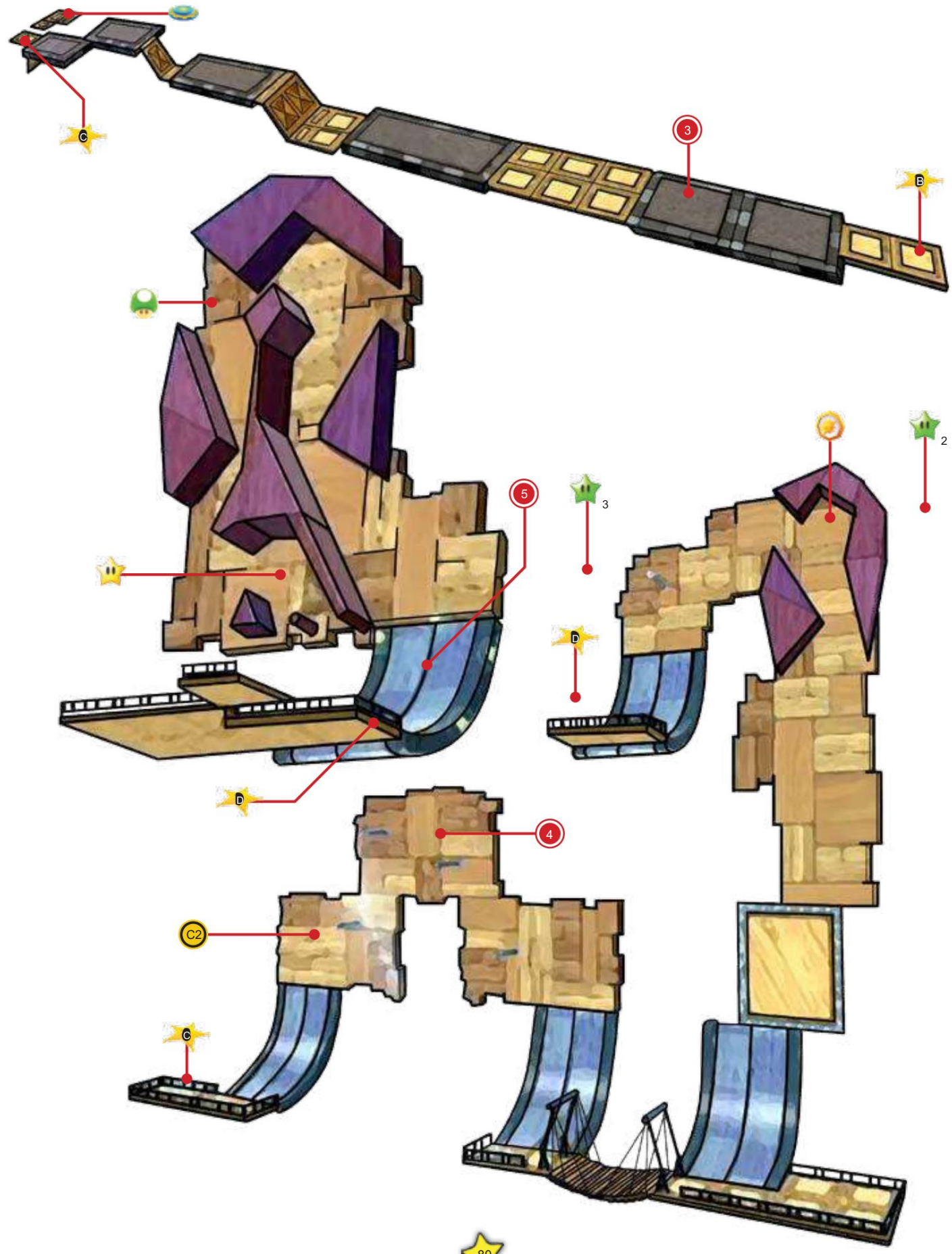


Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

21 8



Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

1 Montez les pentes abruptes à dos de Yoshi. Yoshi est assez rapide pour escalader certaines surfaces, mais quand elles deviennent trop

Sur cette pente abrupte, même la rapidité de Yoshi ne suffit pas. Mais mangez le Piment Élan pour bénéficier d'une accélération fulgurante. Yoshi se jette en avant, traçant un sillon sur la pente grâce à la chaleur du piment.

La vitesse de Yoshi se fait au détriment du contrôle. Soyez prudent près des bords non protégés par des barrières, car Yoshi peut se précipiter dans l'espace lorsqu'il est lancé à pleine vitesse.

2 Vous devez utiliser un

Dash Pepper pour escalader ce mur vertical géant. Commencez à gauche et ramassez la pièce « ? » pour créer une traînée de pièces jusqu'à la moitié droite du mur. Traversez toutes les pièces, car il vous en faut au moins 30 pour nourrir un Luma affamé plus tard dans le niveau et débloquer une planète cachée, et donc l'étoile de puissance cachée. Si vous en manquez, redescendez le mur et réessayez. Yoshi ne se blesse pas lors des longues chutes… tant qu'il atterrit sur quelque chose.

TIP

Évitez les blocs sur le côté droit du mur pour prendre un deuxième Dash Poivre et roquette au

Tout en haut. Il y a un champignon 1-Up là-haut, et c'est un bon entraînement pour aller chercher la première étoile verte plus tard dans votre aventure.

3 Cependant Yoshi est

Même en mâchant un Dash Pepper, il est super rapide, mais pas assez rapide pour échapper à ces plateformes qui tombent. Sautez à chaque bord pour éviter que les pieds de Yoshi ne se coincent et que vous ne tombiez dans l'espace. Et n'oubliez pas de ramasser les pièces !

Si vous restez sur Lorsque vous sautez sur le téléporteur avec Yoshi, vous pouvez utiliser sa langue pour toucher les ailes des sept oiseaux volants. Goombas (ou Tirez-leur dessus avec des Star Bits), ce qui les rend plus faciles à écraser ou à avaler.

4 Les parcours

verticaux le long de ces parois sont délicats car aucun mur ne retient Yoshi en cas de perte de contrôle. Contournez les piquets en gardant une large marge ; si vous en touchez un, Yoshi tombe de la paroi. Le Luma Affamé se trouve de l'autre côté de ces parois, prêt à recevoir ses 30 pièces. Payez les 30 pièces et vous serez transporté à Silver Stars, à Hightail Falls.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

23 9

COMET MEDAL

La médaille Comète se trouve juste au-dessus du mur, en face du Luma affamé. Glissez-vous entre les blocs violets pour éviter de tomber du mur.

5 Après avoir atteint la plateforme finale en vous balançant grâce aux fleurs, attrapez le Dash Pepper et foncez à travers le parcours d'obstacles. Pour atteindre l'Étoile de Puissance, nichée dans une petite alcôve, vous devrez la récupérer. Si vous la manquez, pas de panique ! Un petit rebord en dessous vous rattrapera et vous permettra de réessayer.

YOU GOT A STAR!

Course de vitesse des chutes Hightail

Le défi Hightail Falls Speed Run est chronométré à trois minutes. Vous devez atteindre l'Étoile de Puissance à l'autre bout de la galaxie avant la fin du temps imparti ; il n'y a pas d'horloge supplémentaire sur les planètes pour ajouter des secondes.
Le Power Star se trouve au même endroit, donc au moins vous savez exactement où aller.

C1 Comme si le chronomètre n'était pas déjà assez gênant, des météores filent du ciel pendant que vous vous précipitez vers l'Étoile de Puissance.

Observez les ombres des météores pour anticiper leur point d'impact et évitez ces zones. Un impact de météore vous fera dévier de votre trajectoire.

C2 Le météores sont encore plus C'est dangereux de longer les parois verticales à l'extrémité de la galaxie. Des météorites tombent du ciel et les fauchent. Si vous êtes touché, il n'y a pas de recours. À moins d'être sur une plateforme, vous tomberez dans l'espace.

YOU GOT A STAR!

GREEN STARS

1 : La première étoile verte se trouve au sommet du grand mur près du début de la galaxie. Remontez le côté gauche en évitant les blocs pour attraper le deuxième piment propulseur qui vous permettra d'atteindre le perchoir supérieur.

2 : L'étoile verte est assez difficile à obtenir. Foncez au sommet du mur et envolez-vous dans l'espace, planez au-dessus des blocs violets puis redescendez sur l'étoile verte.

3 : Tirez droit sur le côté du mur juste ici pour foncer droit sur la troisième étoile verte.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

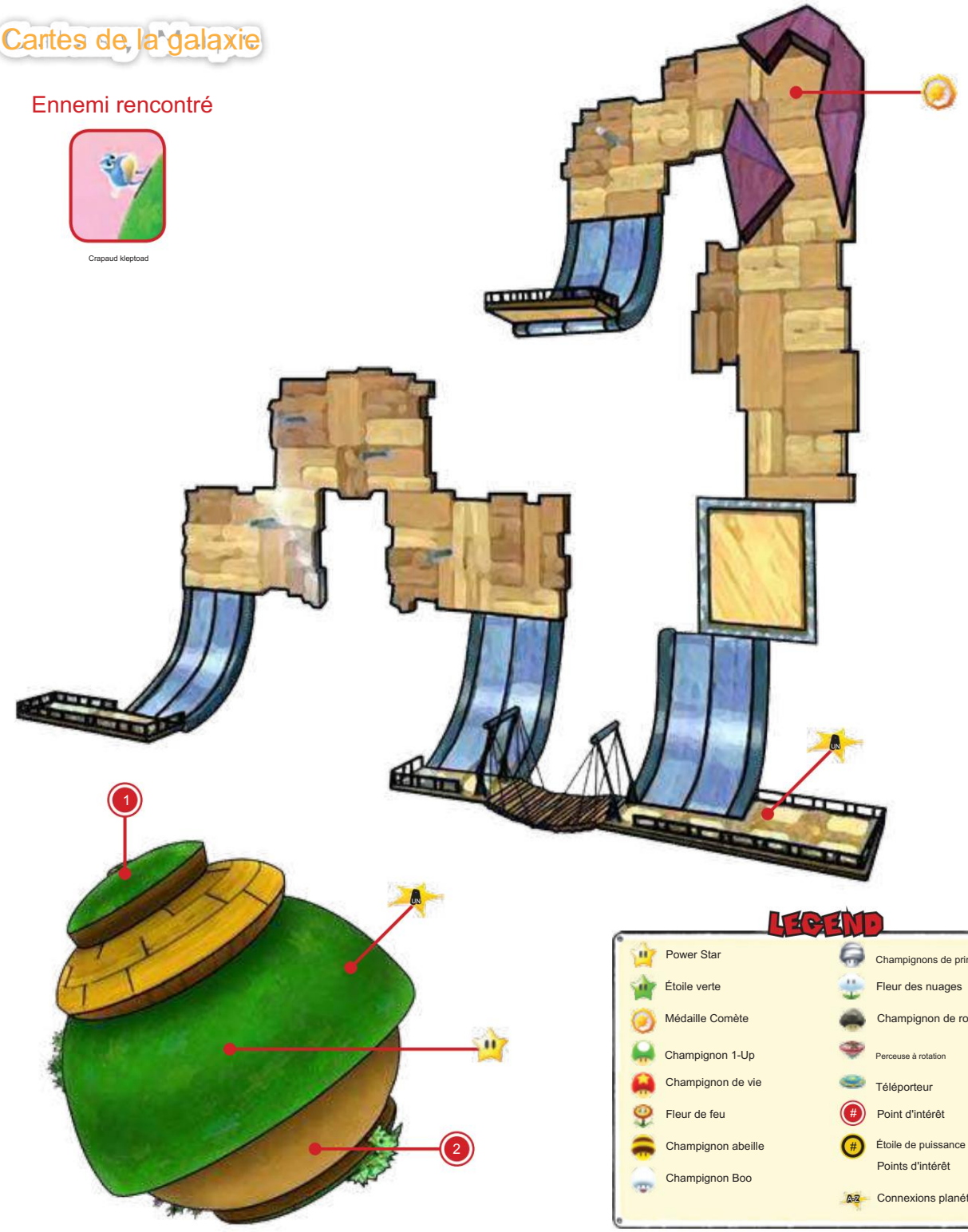
Machine Translated by Google

Étoiles d'argent à Hightail Falls

Cartes de la galaxie

Ennemi rencontré

Crapaud kleptoad



LEGEND

- Power Star
- Étoile verte
- Médaille Comète
- Champignon 1-Up
- Champignon de vie
- Fleur de feu
- Champignon abeille
- Champignon Boo
- Champignons de printemps
- Fleur des nuages
- Champignon de roche
- Perceuse à rotation
- Téléporteur
- Point d'intérêt
- Étoile de puissance comète
- Points d'intérêt
- Connexions planétaires

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

1 Après avoir payé 30 pièces au Luma Affamé, celui-ci se transforme en sphère juste derrière les murs des Chutes de Hightail. Envolez-vous vers la nouvelle planète. Vous devez collecter cinq Étoiles d'Argent pour créer l'Étoile de Puissance. Ces cinq Étoiles d'Argent sont détenues par de petits Kleptoads. Attrapez les cinq Kleptoads qui tiennent les Étoiles d'Argent (il y en a plus de cinq).

2 Dès que vous collectez la cinquième Étoile d'argent, l'Étoile de puissance apparaît ici. Lorsque Récupérez-le pour terminer les niveaux Étoile de Puissance de la Galaxie des Chutes de Hightail.

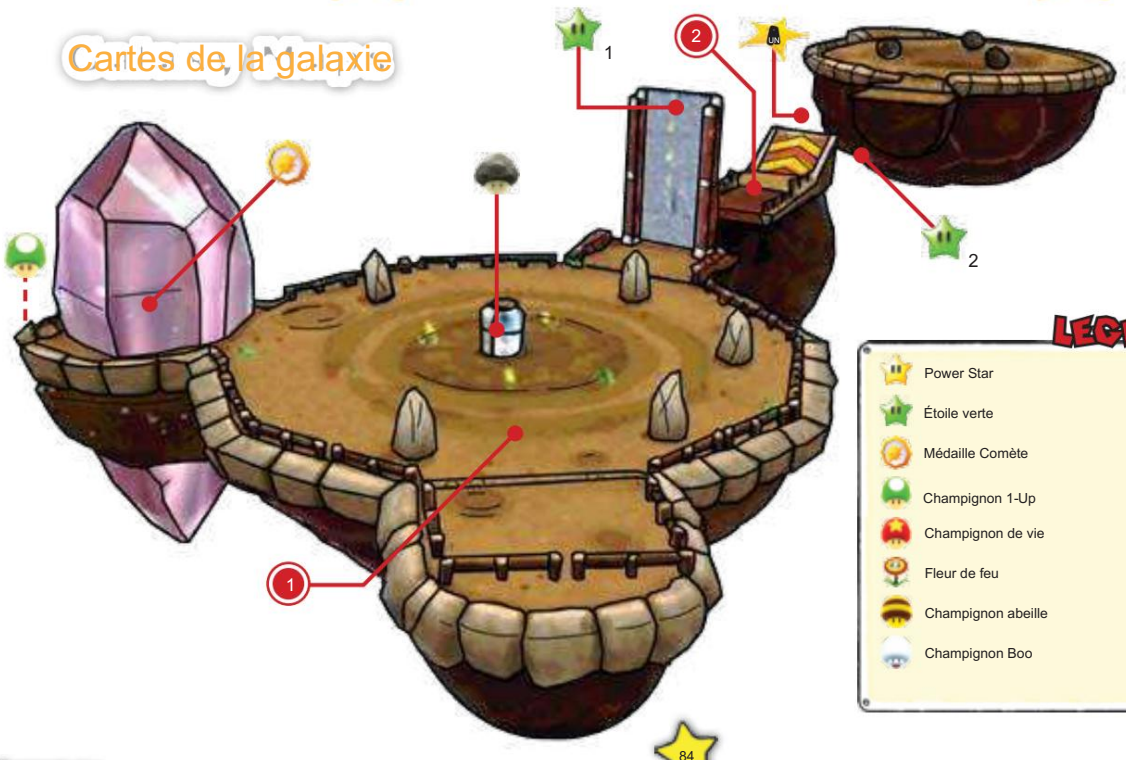
Galaxie du Boulder Bowl

C'est dans cette carrière galactique que vous découvrirez pour la première fois le Rocher. Le champignon vous transforme en Mario de pierre. Grâce à ce nouveau pouvoir, vous pouvez rouler sur un rocher et tout détruire, objets et ennemis compris. Et il y a une multitude d'ennemis dans cette galaxie, qui n'attendent que votre passage.

Power Stars : Rock et Rollodillo, viens ici Goomba
Médaille Comète : Roche et Rollodillo
Étoile de puissance comète : Roulade du crabe
Étoiles vertes : 3

Rock and Rollodillo

Cartes de la galaxie



LEGEND

- Power Star
- Étoile verte
- Médaille Comète
- Champignon 1-Up
- Champignon de vie
- Fleur de feu
- Champignon abeille
- Champignon Boo
- Champignons de printemps
- Fleur des nuages
- Champignon de roche
- Perceuse à rotation
- Téléporteur
- Point d'intérêt
- Étoile de puissance comète Points d'intérêt
- Connexions planétaires

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Ennemis rencontrés

Chomp

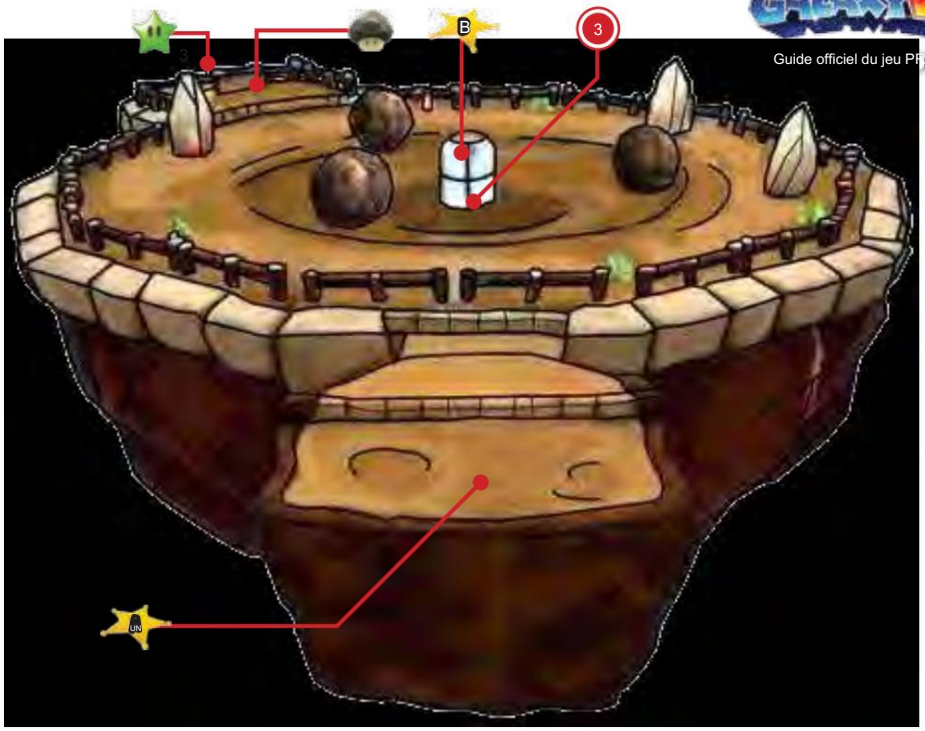
Goomba

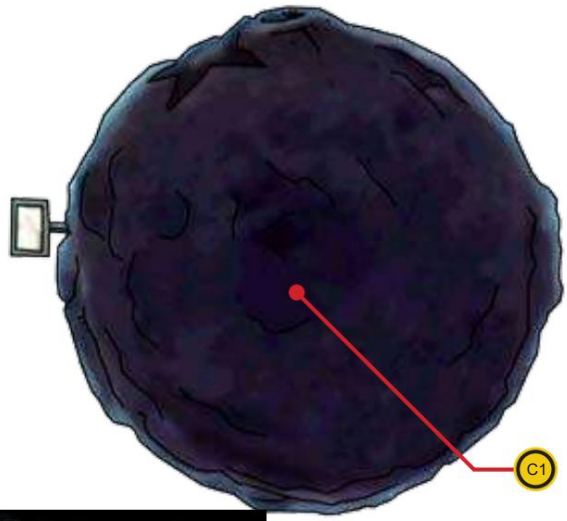
Octobre

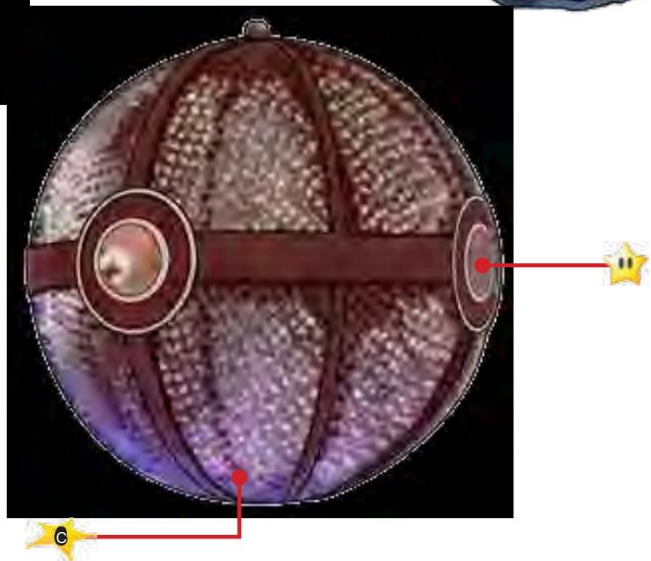
Tête d'épingle

Octoguy

Élite Octobre







Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

25 10

1 Pour vous échapper, vous avez besoin du Champignon de Pierre enfermé dans le coffre au centre de ce planétoïde. Cassez-le
Tous les Octoombas à la surface permettent de déverrouiller le boîtier.

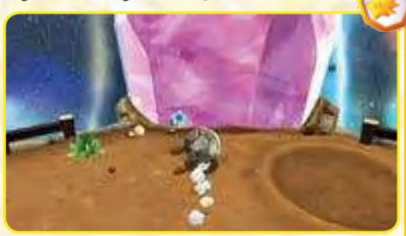
Une fois que vous avez le Champignon de roche, utilisez-le pour briser les rochers et ramasser des Fragments d'étoile supplémentaires avant de vous écraser sur le pont surélevé qui relie la planète suivante.

CAUTION

Il est difficile de s'arrêter en roulant, alors soyez prudent aux abords des planètes. Celle-ci possède des barrières, mais votre forme rocheuse les brise, créant des ouvertures par lesquelles vous pouvez vous élancer dans l'espace.

COMET MEDAL

Frappez ce cristal deux fois. Le second coup le brise, révélant la Médaille Comète.



2 Visez le Pinhead central et secouez la télécommande Wii pour les faire rouler, comme au bowling.
Une fois que vous avez atteint la rampe, vous êtes propulsé vers le prochain planétoïde.

3 L'étoile de lancement de cette planétoïde est enfermée dans le boîtier central. Comme pour la première planète, vous devez
Éliminez tous les ennemis à la surface pour retirer le boîtier. Aplatir les Octoombas est simple, mais détruire les rochers qui roulent est dangereux, à moins d'être Mario Roche.

4 Le tuyau vert caché sous l'obélisque (à casser en roulant dessus) mène à une pièce secrète.

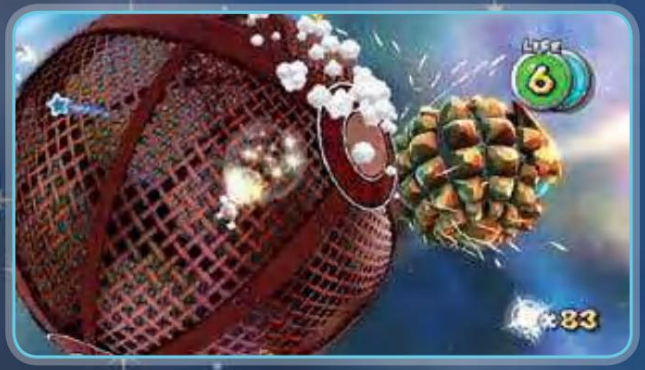
Frappez les Cubes Chanceux pour tenter votre chance. Obtenirez-vous une flopée de Champignons 1-Up ? Ou libérerez-vous une armée de Goombas ? Après avoir récupéré les trésors, retournez à la surface et brisez le cristal au niveau du pôle pour révéler une autre Étoile de Lancement. Celle-ci vous propulsera jusqu'au repaire de Rollodillo.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Combat de boss : Rollodillo

Rollodillo a beau avoir l'air joueur, ce tatou cosmique est tout sauf ça. Ce boss peut se rouler en boule comme vous, mais sa carapace est impénétrable. Son seul point faible est son arrière-train exposé, protégé uniquement par une fourrure bleue. Pour vaincre Rollodillo, vous devez lui asséner trois coups sur le derrière.



Il est absolument impossible d'abîmer Rollodillo tant qu'il est enroulé sur lui-même. Il suffit de rouler en arrière jusqu'à ce que Rollodillo se déplie.

Ramassez immédiatement un champignon de pierre, puis esquivez la charge de Rollodillo. Lorsqu'il sort de sa carapace, secouez la télécommande Wii pour vous écraser contre son point faible.

Du fait de sa taille, Rollodillo ne peut pas s'arrêter net. Rollodillo doit glisser pour s'immobiliser.
Profitez de ces instants pour contourner Rollodillo et viser son point faible.
Si vous restez hors de sa vue, Rollodillo ne se mettra pas en boule pendant quelques secondes, vous offrant ainsi une occasion idéale de tirer.

YOU GOT A STAR!

Roulade du crabe

Lorsque vous voyez une comète passer au-dessus de la galaxie Boulder Bowl, retournez-y pour récupérer une autre étoile de puissance. Ce court niveau vous fournit un champignon de roche, puis vous lance dans un combat contre un planétoïde infesté de crabes.

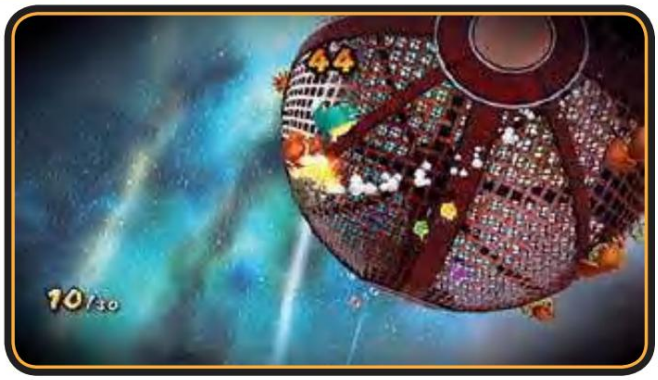
C1 Pour remporter l'Étoile de Puissance, vous devez éliminer tous les Crabes en moins de 60 secondes. Comme les Crabes sont invulnérables à vos attaques, à l'exception de leur arrière-train mou, vous devez trouver un moyen de les éliminer sans perdre de temps à tourner autour d'eux pour attaquer un point faible.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

27 | 10



Avec un Champignon de Pierre, vous pouvez éliminer les 30 Crabbers en moins de la moitié du temps imparti. Récupérez le bonus, affrontez un groupe de Crabbers (ils ont tendance à se regrouper), puis secouez la télécommande Wii. Vous les pulvériserez comme s'ils étaient faits de papier plutôt que de carapaces.

YOU GOT A STAR!

GREEN STARS

1 : La première étoile verte est suspendue haut au-dessus de la planète. Pour l'atteindre, rebondissez d'avant en arrière entre les rambardes du pont surélevé, en tournant sur vous-même pour atteindre la hauteur nécessaire et traverser complètement.

2 : Ne remontez pas la rampe derrière les quilles, sinon vous passerez juste au-dessus de cette étoile verte. Il suffit de monter la rampe et de se laisser tomber directement sur le prix.

3 : La troisième Étoile Verte se trouve derrière ce rebord, suspendue dans l'espace. Quittez la planète et entrez dans l'Étoile Verte pour la récupérer.

Viens ici Goomba

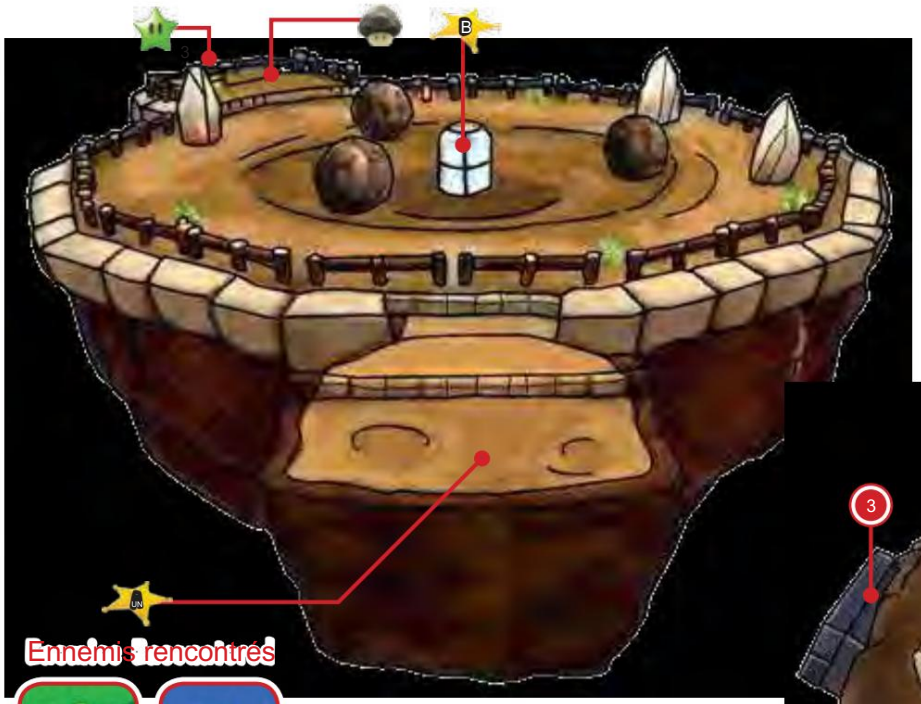
Cartes de la galaxie

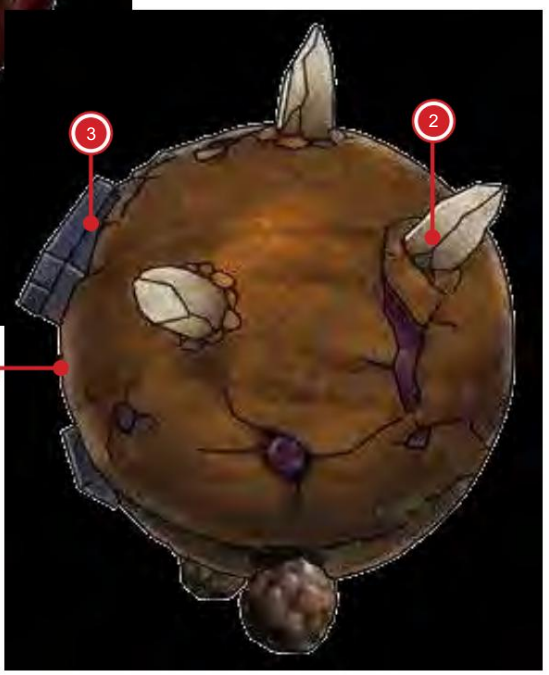
LEGEND

- Power Star
- Étoile verte
- Médaille Comète
- Champignon 1-Up
- Champignon de vie
- Fleur de feu
- Champignon abeille
- Champignon Boo
- Champignons de printemps
- Fleur des nuages
- Champignon de roche
- Perceuse à rotation
- Téléporteur
- Point d'intérêt
- Étoile de puissance comète
- Points d'intérêt
- Connexions planétaires

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google





Ennemis rencontrés

Octobre Goomba

1 Quand Vous recevez l'invitation de Gearmo, retournez dans la galaxie et voyagez jusqu'à la planète où se trouvent les Champs. Parlez à Gearmo. Le robot souhaite récupérer un Goomba, mais ne peut pas quitter son poste pour en chercher un. Si vous lui amenez un Goomba, il vous donnera une Étoile de Puissance.

Il est beaucoup plus facile d'amener un Goomba jusqu'à Gearmo si vous utilisez le Champignon de Pierre pour dégager les rochers destructibles sur la planétoïde.

2 Pour libérer un Goomba, roulez sur un rocher près du point de départ de cette planétoïde. Ensuite, placez-vous hors de portée et guidez le Goomba vers Gearmo. Laissez-le vous repérer, s'énerver et vous poursuivre, puis éloignez-vous de quelques pas. Répétez l'opération pour éloigner le Goomba des Champs.

3 Attirez le Goomba vers Gearmo en restant hors de la boue (le Goomba n'est pas ralenti par la boue) et en vous tenant sur les piédestaux autour de Gearmo.
Dès que le Goomba entre dans le petit enclos de Gearmo, le robot vous récompense avec une Étoile de Puissance.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

27 11

Galaxie de la Crique Cosmique

Plongez dans la galaxie de la Crique Cosmique pour nager avec les pingouins et découvrir une série d'étoiles de puissance, dont une étoile cachée (débloquée en donnant 15 pièces à un Luma Affamé) qui vous envoie poursuivre un Lapin Étoile à travers un planétoïde glacé situé bien au-dessus de la crique.

Power Stars : Twin Falls

Cachette, attrape ça

Lapin étoile, explorant la caverne cosmique

Médaille Comète : Chutes Jumelles

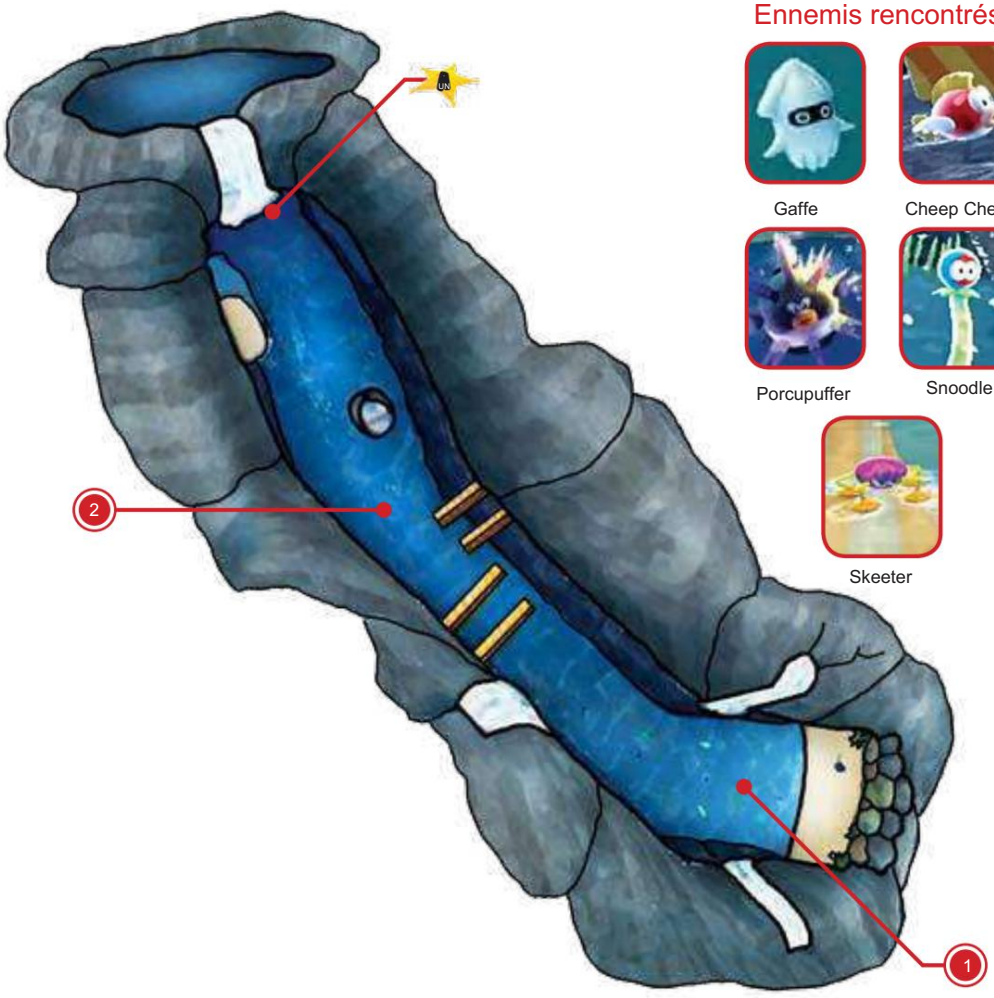
Refuge

Comet Power Star: À-

Étoiles vertes : 3

Le refuge de Twin Falls

Cartes de la galaxie



Ennemis rencontrés

Gaffe

Cheep Cheep

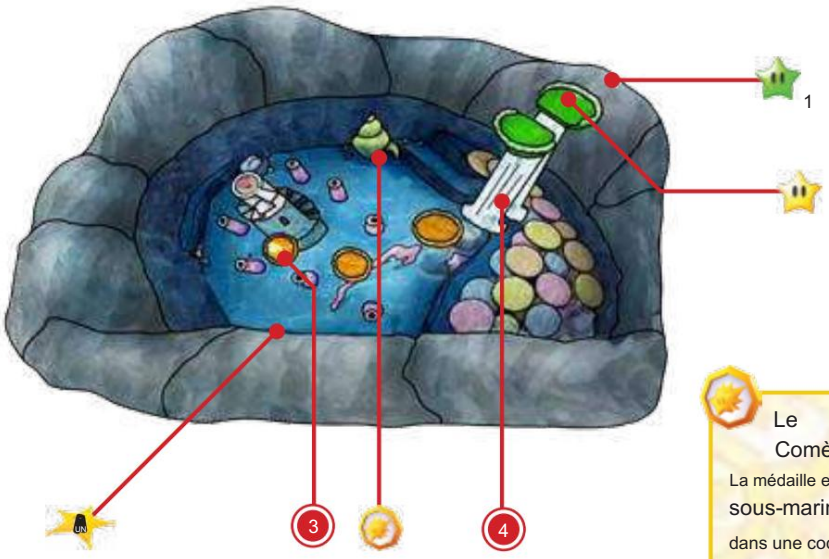
Porcupuffer

Snoodle

Skeeter

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google



COMET MEDAL

Le Comète

La médaille est sous-marin dans une coquille géante verte en spirale. Viser vers le

Le château émerge de l'eau, puis virez à droite et plongez pour trouver le coquillage.

1 Cosmic Cove vous permet de vous initier à la nage avant de vous exposer au danger. Pataugez avec les pingouins avant de plonger et de

tournoyer près d'un coquillage. En vous agrippant à un coquillage, vous filez à une vitesse deux fois supérieure à celle de la nage. Le coquillage est également équipé d'un phare qui permet de déployer les Snoodles en eau profonde.

2 Si vous voulez débloquer la planète cachée de cette galaxie, nagez au fond de la crique et ramassez des pièces. Ceci ?

La pièce permet d'accumuler cinq pièces ; cela représente un tiers du péage nécessaire pour débloquer le planétoïde spécial.

Utilisez un coquillage pour nager jusqu'au fond de la crique et récupérez rapidement la médaille Comète cachée dans ce coquillage abandonné.

3 Un affamé Luma est assise sur un radeau près d'une tour

Un Luma émerge de la mer. Donnez-lui 15 pièces pour qu'il se transforme en une nouvelle planète, ce qui débloquera le chemin vers l'étoile de puissance cachée « Attrape ce lapin étoile ». Si vous n'avez toujours pas assez de pièces, fouillez les autres radeaux en mer pour en trouver.

TIP

Si vous payez le Luma mais que vous visez tout de même l'étoile de puissance principale, l'étoile de lancement du Luma vous attendra lors de votre prochaine visite à ce niveau.

Montez en haut de la tour et appuyez sur le bouton rouge pour geler la surface de la mer et glisser dessus. Vous pourrez ainsi ramasser plus facilement des

pièces et trouver l'Étoile de Puissance.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

29 11

4 Utilisez le saut mural pour remonter les cascades gelées. L'Étoile de Puissance se trouve tout en haut des chutes. Brisez-la du cristal, puis sautez vers la droite pour récupérer la récompense.

YOU GOT A STAR!

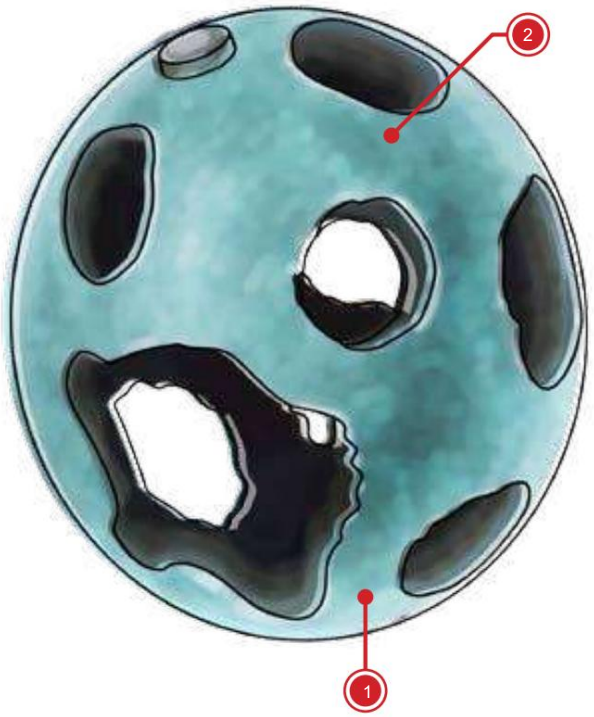
GREEN STARS

1 : La première étoile verte se trouve à gauche de l'étoile de puissance.

Il suffit de sauter pour l'attraper.

Attrape ce lapin étoile

Carte de la galaxie



Ennemis rencontrés

Cheep Cheep

Goomba

Snoodle

1 Après avoir payé le péage au Luma Affamé, vous vous envolez vers un planétoïde inondé, criblé de trous. Son centre est un trou noir, vous empêchant de tomber du bord pendant votre poursuite du Lapin Étoile qui vous accueille à l'atterrissage. Si vous parvenez à l'attraper, il vous offrira une Étoile de Puissance. Courir dans l'eau après le Lapin Étoile est inutile. Utilisez plutôt l'interrupteur bleu en effectuant une attaque rodéo pour geler la surface. Vous pourrez alors suivre le Lapin Étoile en glissant, sans difficulté.

LEGEND

- Power Star
- Étoile verte
- Médaille Comète
- Champignon 1-Up
- Champignon de vie
- Fleur de feu
- Champignon abeille
- Champignon Boo
- Champignons de printemps
- Fleur des nuages
- Champignon de roche
- Perceuse à rotation
- Téléporteur
- Point d'intérêt
- Étoile de puissance comète
- Points d'intérêt
- Connexions planétaires

2 En patinant, vous pouvez en fait dépasser le Lapin Étoile. Secouez de temps en temps la télécommande Wii pour faire tourner le véhicule et gagner en vitesse. Prenez les virages au plus court pour gagner de précieux centimètres sur le Lapin Étoile.

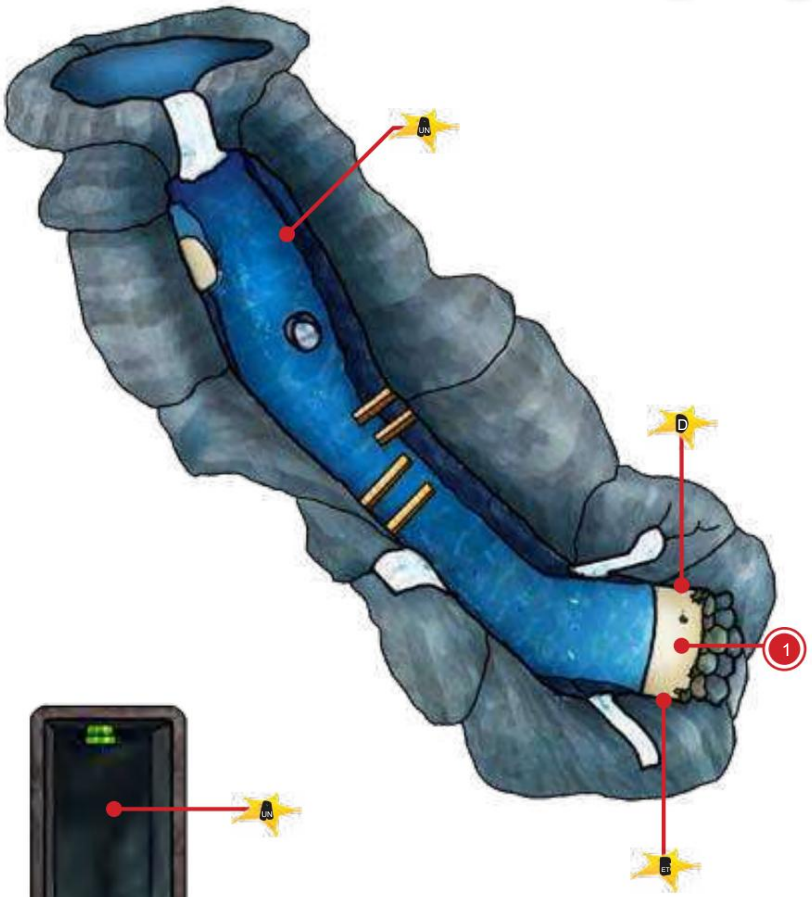
YOU GOT A STAR!

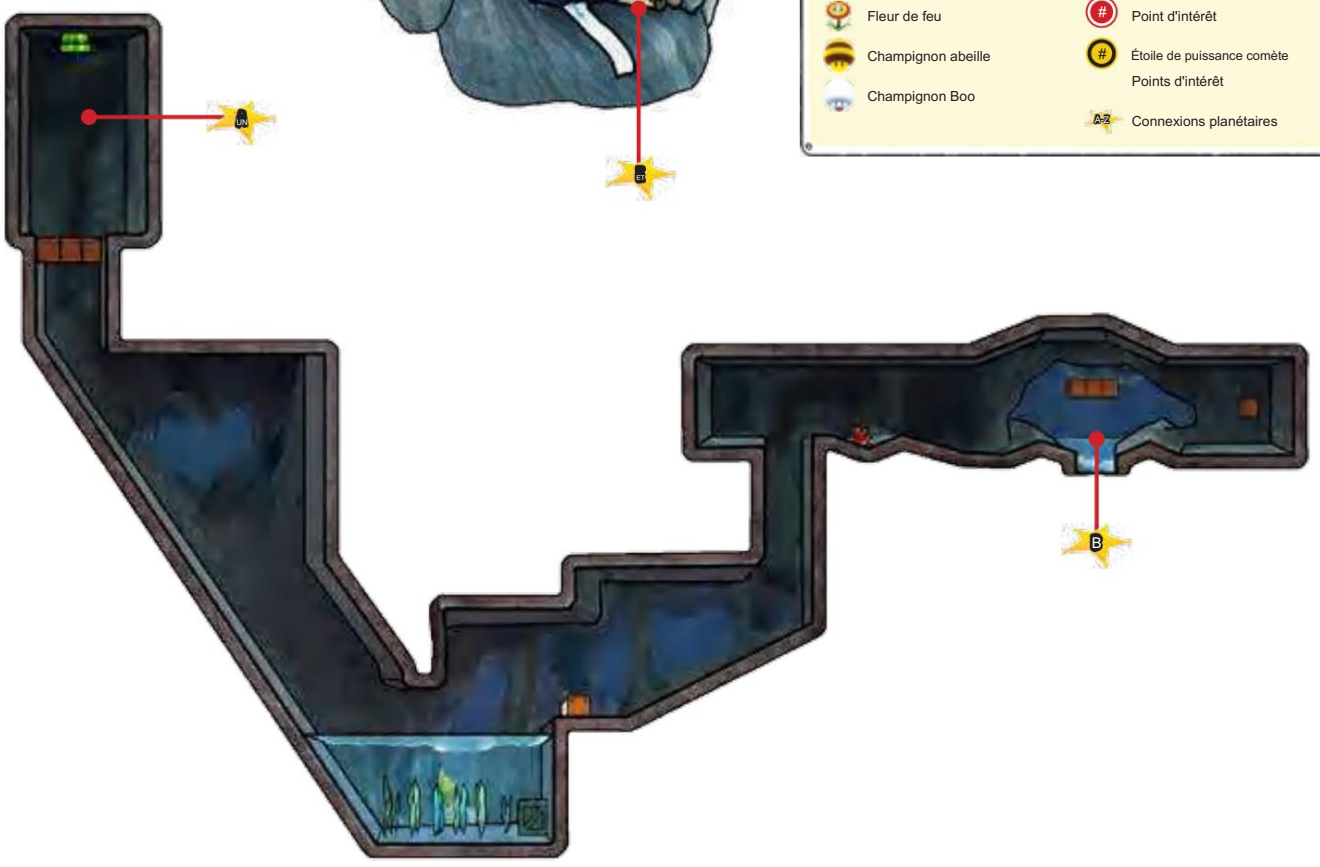
Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Exploration de la caverne cosmique

Cartes de la galaxie





Ennemis rencontrés

Cheep Cheep

Goomba

Gringill

Jammyfish

Fizzlit

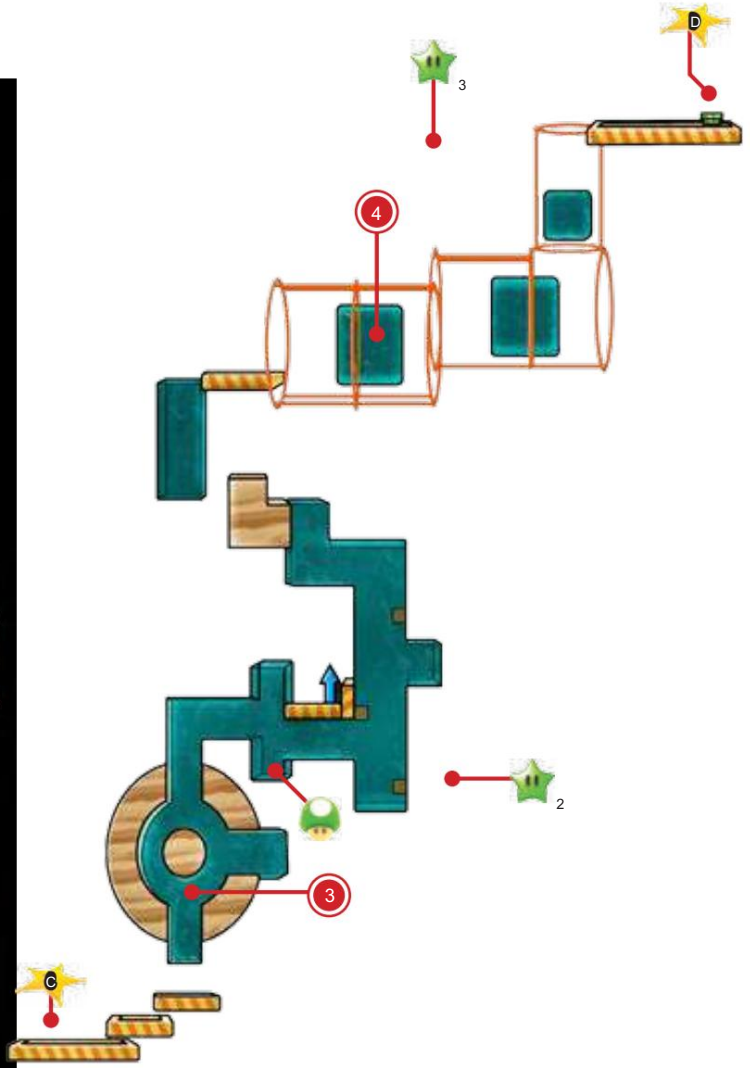
Micro Mecha Bowser

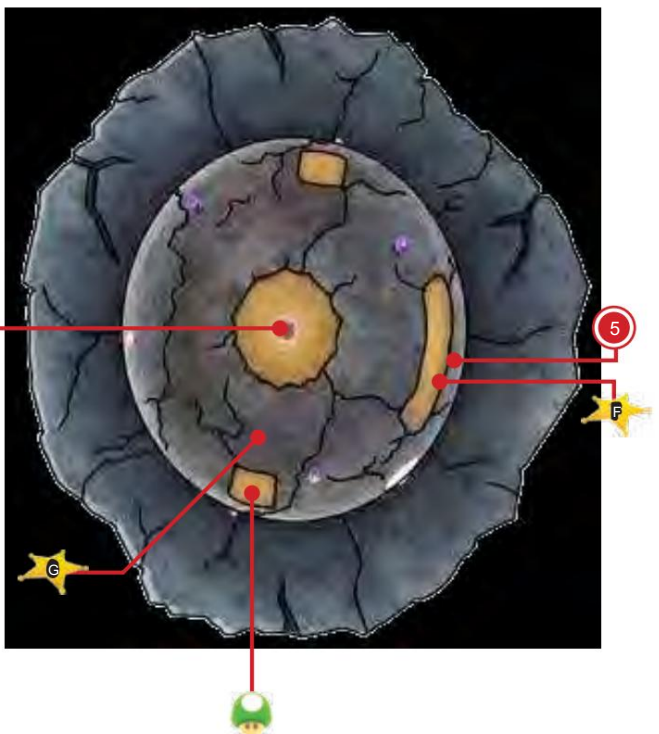
Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

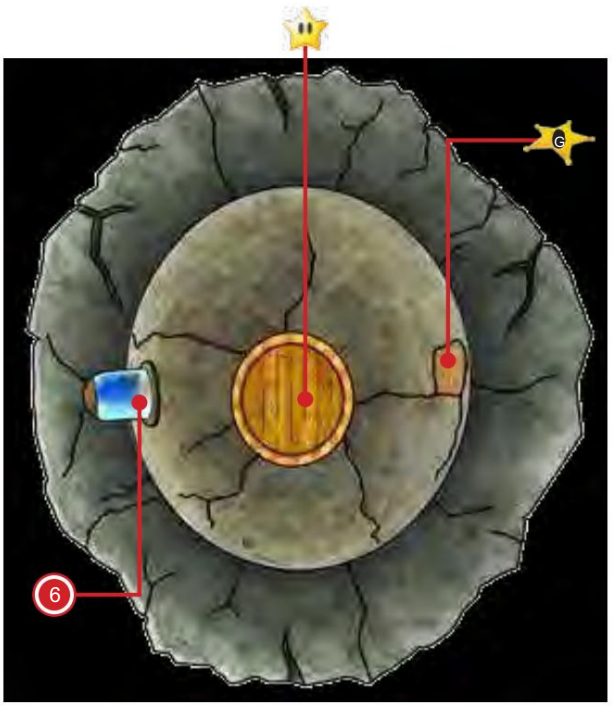
29 11





Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google



1 La zone de départ de ce niveau est gelée. Patinez dans la première partie de la crique, et dans la zone

Là où vous avez plongé dans le tunnel pour rejoindre la partie principale de la crique, sautez sur ce rebord et laissez-vous glisser dans le tuyau vert.

2 Nagez dans la caverne et ramassez les pièces dans les bulles pour maintenir votre réserve d'air. Tournez sur vous-même pour

actionner l'interrupteur et ouvrir la porte menant à deux Gringills redoutables.

Vous ne pouvez pas vaincre les Gringills. Attendez simplement qu'ils claquent des mâchoires, puis qu'ils commencent à se rétracter

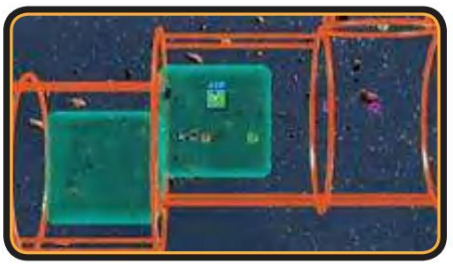
dans leurs grottes avant de plonger.

3 C'est là que les choses deviennent un peu étranges. Il y a des zones d'eau flottant dans l'espace que vous pouvez traverser à la nage.

Sautez dans l'eau et nagez derrière le Poisson-confiture, en suivant le chemin aquatique à travers le cosmos.

CAUTION

Attention au bord ! Si vous nagez trop près du bord de l'eau, vous risquez de tomber accidentellement hors de l'eau et dans l'espace.



4 Nagez prudemment jusqu'au bord du premier cube d'eau en mouvement afin de pouvoir passer au suivant lorsque les deux se rejoindront. Vous devez nager avec les cubes d'eau. Ils ne vous entraîneront pas. Si vous restez immobile, l'eau s'éloignera de vous et vous vous retrouverez à sec.

5 Vous devez creuser jusqu'au centre de cette planète, mais la majeure partie de sa surface est constituée de roche dure. Utilisez la foreuse rotative et creusez au centre de cette longue bande de terre meuble pour traverser le centre de la planète en toute sécurité. Si vous essayez un autre trou, vous rebondirez immédiatement après avoir heurté la roche de l'autre côté.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

30 11

Creusez ce trou dans la terre pour récupérer un champignon 1-Up caché à l'intérieur du planétoïde.

6 Une fois de l'autre côté de la planète, utilisez la Foreuse Tournante pour détruire les Micro Mécha-Bowsers. L'un d'eux possède la clé d'une petite cage située sur cette moitié de la planète.

Sautez par-dessus les Micro Mecha-Bowsers et secouez-vous pour enfoncer la foreuse dans leur dos. (Sauter sur eux sans la foreuse ni effectuer une attaque au sol ne leur inflige aucun dégât.) Une fois la clé trouvée, le coffret disparaît, révélant un petit robinet. Percez-le pour déclencher une inondation.

Nagez jusqu'au radeau à la surface de l'eau pour capturer l'Étoile de Puissance.

YOU GOT A STAR!

GREEN STARS

2 : Pour récupérer la deuxième étoile verte, nagez jusqu'au bord de l'eau puis laissez-vous tomber dans l'espace, en atterrissant directement sur le prix.

3 : Après avoir suivi les cubes d'eau en mouvement, faites un long saut dans l'espace à gauche de la clé, puis tournez pour glisser vers la troisième étoile verte.

Galaxie du glissement sauvage

La galaxie Wild Glide abrite Fluzzard, un oiseau timide mais rapide. Vous devez planer avec Fluzzard jusqu'à la ligne d'arrivée de cette galaxie pour récupérer les Étoiles de Puissance.

Au début, vous ne pouvez que faire la course contre la montre, mais après avoir terminé « Step to the Beep » dans Beat Block Galaxy, vous recevez une invitation à une course compétitive pour gagner une deuxième étoile de puissance. Avant de tenter votre premier vol, suivez absolument le tutoriel de Fluzzard pour bien comprendre comment piloter l'oiseau avec la télécommande Wii.

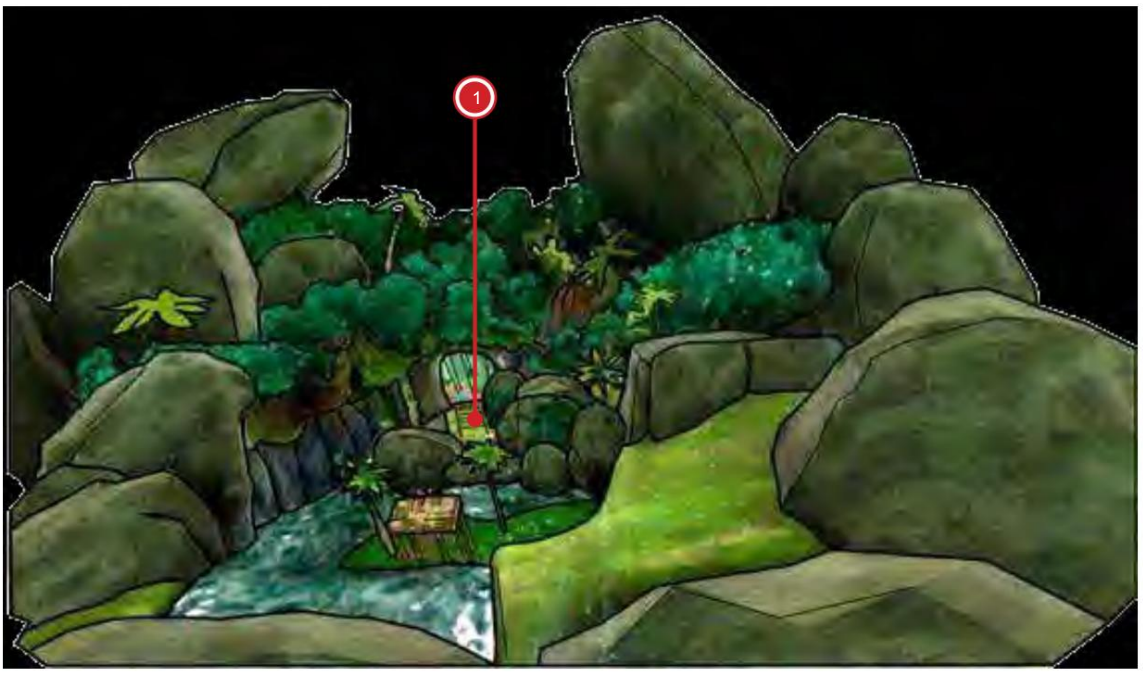
Power Stars : Fluzzard
Premier vol, jungle
Course de Fluzzard
Médaille Comète : celle de Fluzzard
Premier vol
Comet Power Star: À-
Étoiles vertes : 2

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Le premier vol de Fluzzard

Carte de la galaxie



LEGEND

- Power Star
- Étoile verte
- Médaille Comète
- Champignon 1-Up
- Champignon de vie
- Fleur de feu
- Champignon abeille
- Champignon Boo
- Champignons de printemps
- Fleur des nuages
- Champignon de roche
- Perceuse à rotation
- Téléporteur
- Point d'intérêt
- Étoile de puissance comète
- Points d'intérêt
- Connexions planétaires

1 Ce parcours comporte cinq portes.

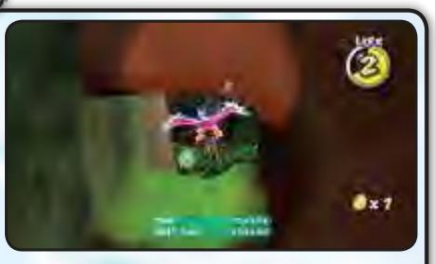
Chaque porte franchie contribue à débloquer la médaille Comète près de la ligne d'arrivée. Si vous manquez une seule porte, la médaille Comète reste inaccessible. Vous devrez alors refaire le parcours et tenter de franchir à nouveau les cinq portes.

Les ballons sur le parcours sont remplis de Star Bits.

Volez à travers les ballons pour les éclater et récupérer les récompenses.

TIP

Il y a un 1-Up Champignon dans ce petit trou. Inclinez le Télécommande Wii jusqu'à Foncez à travers le trou et empochez le prix.



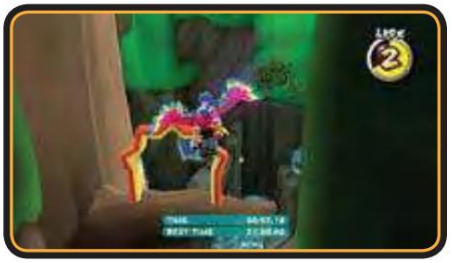
Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

32 12

2 Lorsqu'on se dirige vers les portes, il est toujours judicieux de prendre de la hauteur après en avoir franchi une.



vous pouvez donc Passez facilement au suivant. En ralentissant légèrement et en relevant le nez, vous vous donnez la marge de manœuvre nécessaire pour franchir une porte dans les nombreux passages sinueux de ce parcours.

3 Attention aux lances de glace qui percent le sol caverne étroite. Prenez de l'altitude puis plongez sous la glace pour éviter de heurter un adversaire avec les ailes de Fluzzard. La dernière porte se trouve de l'autre côté de la glace.

4 Pour remporter l'Étoile de Puissance, vous devez traverser le soleil géant à la fin du parcours. Même si vous ne franchissez pas les cinq portes, vous pouvez tout de même terminer la course et obtenir l'Étoile de Puissance. Il vous suffit de recommencer pour décrocher la Médaille Comète.

COMET MEDAL

La médaille Comète est exposée dans une vitrine ici, juste devant le soleil.

Une fois la cinquième porte franchie, la valise disparaît.

GREEN STARS

1 : La première étoile verte se trouve dans le petit trou percé dans le premier grand mur. Plongez au ras du sol et traversez le centre du trou pour la récupérer.

2 : La deuxième étoile verte se trouve près de la ligne d'arrivée. En fonçant vers le soleil, virez à droite et survolez les rochers pour la récupérer.

YOU GOT A STAR!

Course de Fluzzards dans la jungle

Une fois que Jibberjay vous aura invité à participer à la course de Jungle Fluzzard, retournez à Wild Glide Galaxy. Plusieurs oiseaux vous défieront dans une course pour le soleil. Vous devrez arriver premier pour remporter la récompense « Étoile de puissance ».

Prendre la deuxième place n'est pas trop difficile, mais prendre la tête et la conserver exige un mélange de nerfs et d'audace téméraire.

Conseils de course

Au départ de la course, vous vous retrouverez probablement en queue de peloton. Ce n'est pas grave. Vous avez largement le temps et cours pour déménager Levez-vous et réclamez La médaille avant même que le soleil n'apparaisse à l'horizon. Utilisez la plongée pour prendre immédiatement de l'avance sur les autres concurrents, mais attention à ne pas être trop agressif et vous écraser au sol en plongeant trop fort.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

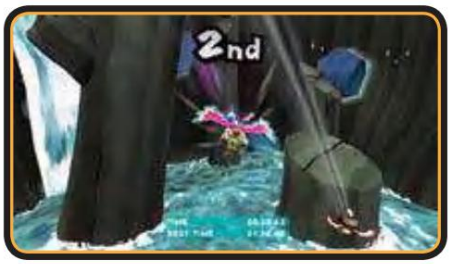
Machine Translated by Google

Empruntez tous les passages inférieurs de ce parcours. Vous ne pouvez pas gagner si vous vous arrêtez en hauteur. En cherchant les crevasses et les trous au bas de

Au fil du cours, vous pouvez augmenter le nombre de plongées et ainsi remonter dans le classement.

Lorsque vous vous affranchissez de la glace et entamez votre approche finale vers le soleil, plongez entre les rochers pour profiter d'un dernier sursaut de vitesse. Si vous êtes en tête à ce moment-là et réussissez un dernier plongeon parfait, vous franchirez la ligne d'arrivée en trombe et remporterez l'Étoile de Puissance.

Une fois arrivés aux chutes d'eau, il faut vraiment se montrer très enthousiaste à l'idée de plonger. Planez jusqu'à l'ouverture au pied de la paroi



près des chutes, puis continuez à plonger pour foncer à travers le passage inférieur dans les cavernes.

Galaxie de la floraison du miel

La Galaxie Fleur de Miel est le premier endroit où vous trouverez le Champignon Abeille, qui vous confère le pouvoir de voler. Le bourdonnement est limité, mais avec Mario Abeille, vous pouvez planer à de grandes hauteurs et atteindre l'Étoile de Puissance qui surplombe cette galaxie luxuriante et fleurie.

Power Stars : Bumble Les débuts, le secret Saut mural
Médaille Comète : Bumble Débuts
Comet Power Star: À-
Étoiles vertes : 2

Débuts de Bumble

Ennemis rencontrés

Choppah

Flou

Goomba

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

32 12

Cartes de la galaxie

LEGEND

- Power Star
- Étoile verte
- Médaille Comète
- Champignon 1-Up
- Champignon de vie
- Fleur de feu
- Champignon abeille
- Champignon Boo
- Champignons de printemps
- Fleur des nuages
- Champignon de roche
- Perceuse à rotation
- Téléporteur
- Point d'intérêt
- Étoile de puissance comète
- Points d'intérêt
- Connexions planétaires

100

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

1 Dans cette galaxie, vous devrez utiliser plusieurs trapèzes pour franchir de larges gouffres avant de trouver le premier champignon abeille. Balancez-vous d'avant en arrière pour prendre de la vitesse, puis sautez du trapèze pour vous envoler et poursuivre votre progression à travers la galaxie.

2 Voici le premier champignon abeille. Dès que vous le ramassez, vous devenez Mario Abeille. Vous possédez désormais le don de voler, mais vous ne pouvez pas bourdonner à votre guise. Vous devez atterrir régulièrement pour recharger votre capacité de vol. Heureusement, il existe plusieurs Champignons Abeille dans cette galaxie ; ainsi, si jamais vous perdez cette capacité, vous pouvez toujours en trouver un autre et continuer votre ascension à travers les lianes et les fleurs.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

34 13

Tout comme une vraie abeille, Mario Abeille n'aime pas l'eau. Si vous glissez dans une flaque d'eau ou si vous traversez des gouttes de pluie, vous perdez les pouvoirs du Champignon Abeille.

COMET MEDAL

Tisser entre

Utilisez les Chop-pahs pour récupérer la Médaille Comète. Elle se trouve entre deux petits ruisseaux ; attention à ne pas tomber à l'eau, sinon vous perdrez les pouvoirs du Champignon Abeille.

3 En vous faufilant entre les lianes, regardez à l'arrière-plan.

Voilà une Étoile de Puissance ! Cependant, ce n'est pas celle que vous recherchez dans cette mission. Après avoir récupéré la première Étoile de Puissance de Honeybloom, retournez sur place pour trouver cette Étoile de Puissance cachée.

4 Ces raisins géants vous propulsent à travers la galaxie. Il est facile de se laisser prendre au piège des rebonds, mais à chaque impact, vous gagnez un peu d'énergie pour voler. Finalement, vous en accumulez suffisamment pour vous éloigner des raisins et continuer votre voyage à travers la galaxie. Une pièce « ? » se trouve également au-dessus des raisins. Frappez-la, puis ramassez les pièces flottantes pour obtenir une vie supplémentaire.

5 Vous devez vous agripper à ces poteaux pour recharger votre batterie, mais attention aux Fuzzies qui glissent de haut en bas ! Si un Fuzzy vous touche, vous perdez vos pouvoirs d'abeille et retombez en bas de la zone. Heureusement, il y a plusieurs champignons abeilles à ramasser dans les environs.

TIP

Votre jauge de vol est presque à plat ? Collectez des pièces en vol pour la recharger.

6 Mario Abeille peut se tenir debout sur des nuages à travers lesquels vous tomberiez autrement. Volez autour de l'Hippodrome et posez-vous sur les nuages pour recharger votre batterie. Ensuite, foncez vers le haut pour attraper l'Étoile de Puissance.

YOU GOT A STAR!

GREEN STARS

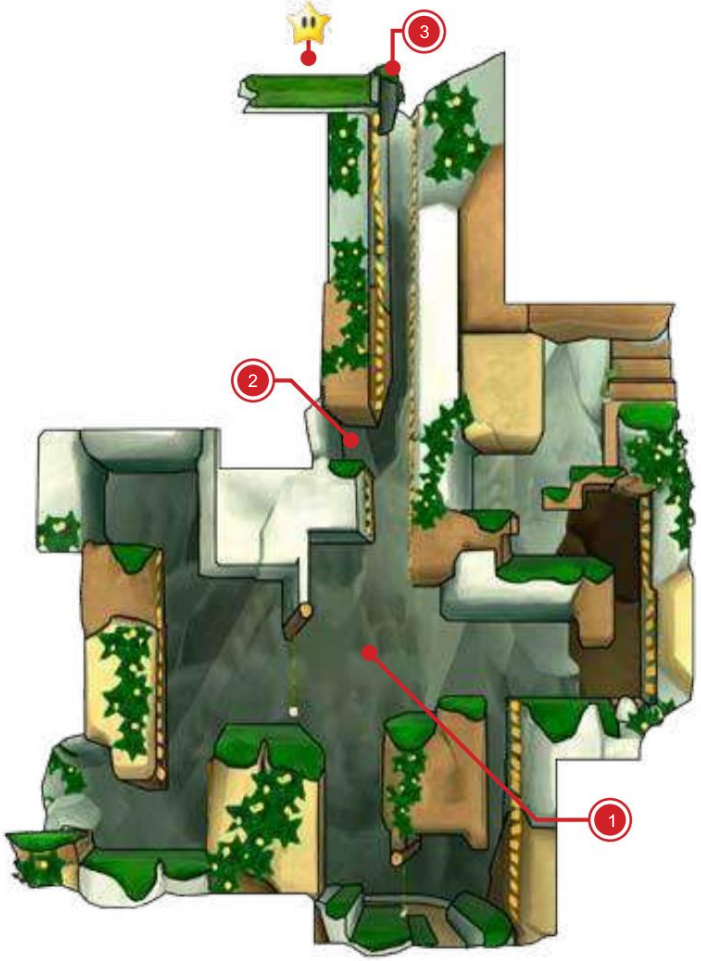
1 : Vous avez besoin de toute l'attention possible pour atteindre la première étoile verte. Rechargez votre vaisseau sur une surface plane, puis foncez droit sur l'Étoile Verte. Vous aurez un petit coup de mou juste avant de l'atteindre, mais il vous en restera assez pour vous emparer du trésor.

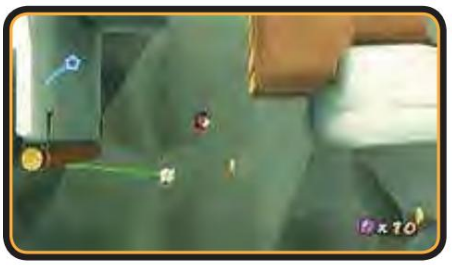
2 : Survolez les lianes pour repérer la deuxième étoile verte. Utilisez les fleurs comme tremplins pour prendre de l'élan et l'atteindre.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Le saut secret contre le mur





1 Pour atteindre l'étoile de puissance cachée, utilisez le trapèze situé près du début de la galaxie.

Au lieu de sauter par-dessus l'espace à droite du trapèze, élancez-vous dans le passage vertical au-dessus. Tournez sur vous-même vers la paroi de droite, puis sautez pour commencer à escalader le puits.

2 À mi-hauteur du passage vertical se trouve une alcôve remplie de fragments d'étoile. Profitez-en pour faire une pause, puis poursuivez votre progression murale jusqu'au sommet de la galaxie.

3 L'étoile de puissance cachée se trouve nichée dans un petit bosquet, exactement là où vous l'avez aperçue lors de votre premier passage. À travers la galaxie. Il vous suffit de sauter dans l'Étoile de Puissance pour la récupérer et terminer la collection d'Étoiles de Puissance dans la Galaxie Fleur de Miel.

LEGEND

- Power Star
- Étoile verte
- Médaille Comète
- Champignon 1-Up
- Champignon de vie
- Fleur de feu
- Champignon abeille
- Champignon Boo
- Champignons de printemps
- Fleur des nuages
- Champignon de roche
- Perceuse à rotation
- Téléporteur
- Point d'intérêt
- Étoile de puissance comète
- Points d'intérêt
- Connexions planétaires

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

34 13

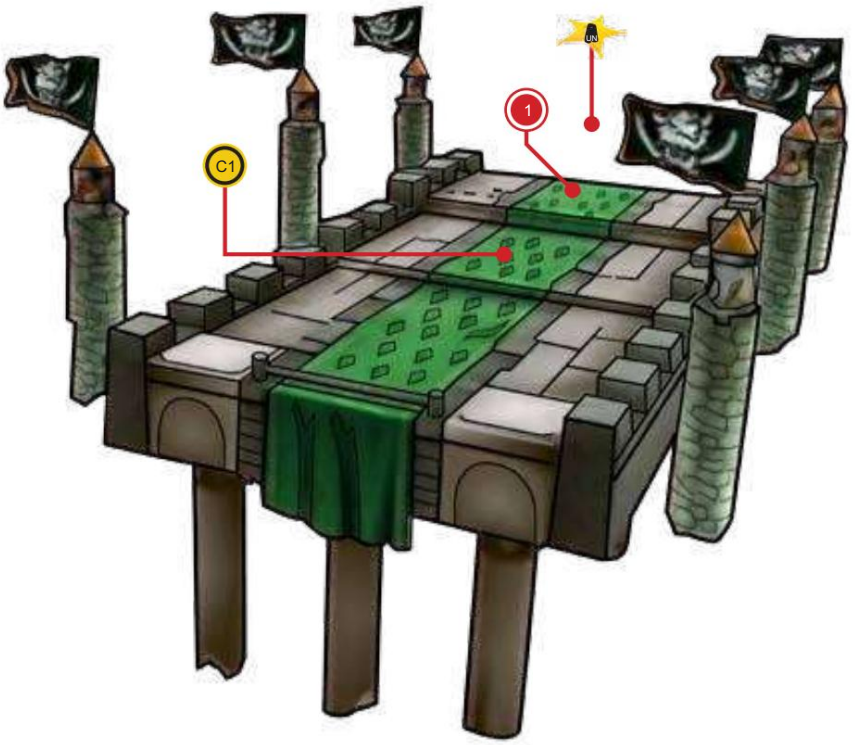
Le repaire de lave de Bowser

Le roi Koopa a établi sa première ligne de défense aux confins de cette galaxie.
Au-delà des lacs de lave, Bowser prépare sa prochaine attaque. Vous devez traverser au plus vite son royaume piégé et le défier pour obtenir la deuxième Grande Étoile. Sans elle, impossible d'explorer les profondeurs du cosmos et de découvrir de nouveaux mondes.

Power Stars : Bowser
Big Lava Power Party
Médaille Comète : Celle de Bowser
Big Lava Power Party
Comète Power Star : Lave
Course rapide dans le repaire
Étoiles vertes : 2

La grande fête de la lave de Bowser

Cartes de la galaxie



LEGEND

- Power Star
- Étoile verte
- Médaille Comète
- Champignon 1-Up
- Champignon de vie
- Fleur de feu
- Champignon abeille
- Champignon Boo
- Champignons de printemps
- Fleur des nuages
- Champignon de roche
- Perceuse à rotation
- Téléporteur
- Point d'intérêt
- Étoile de puissance comète
  Points d'intérêt
- Connexions planétaires

Ennemis rencontrés

Goomba

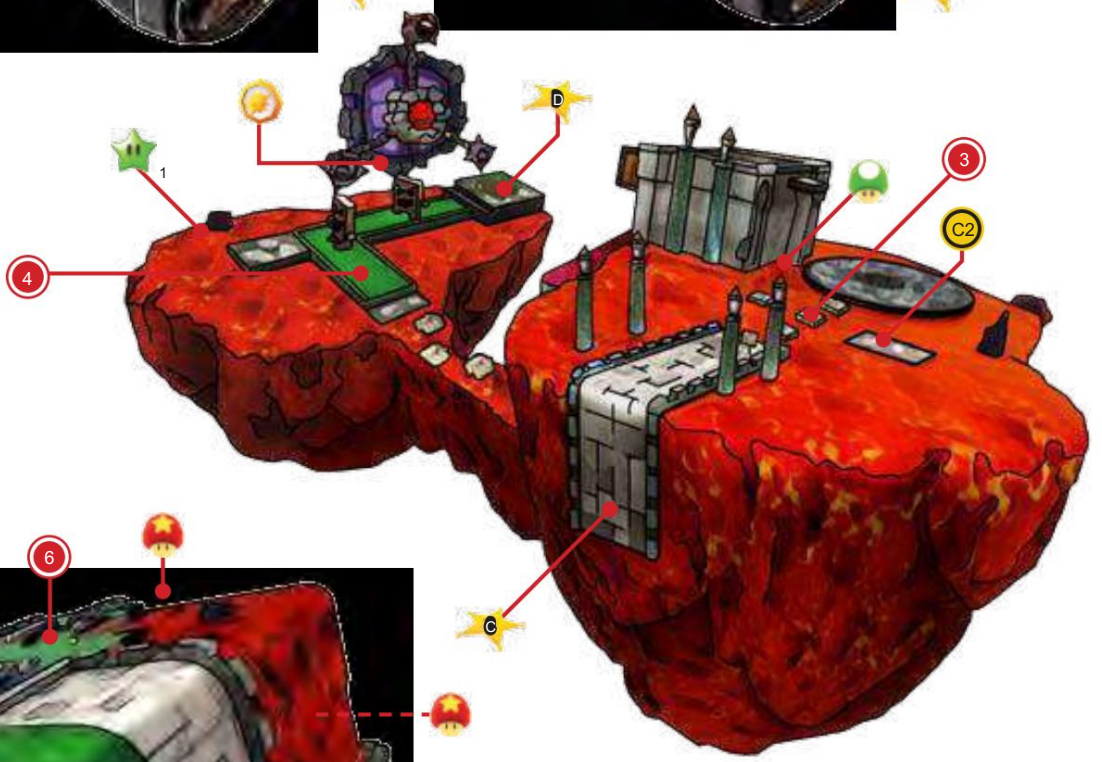
Frères Hammer

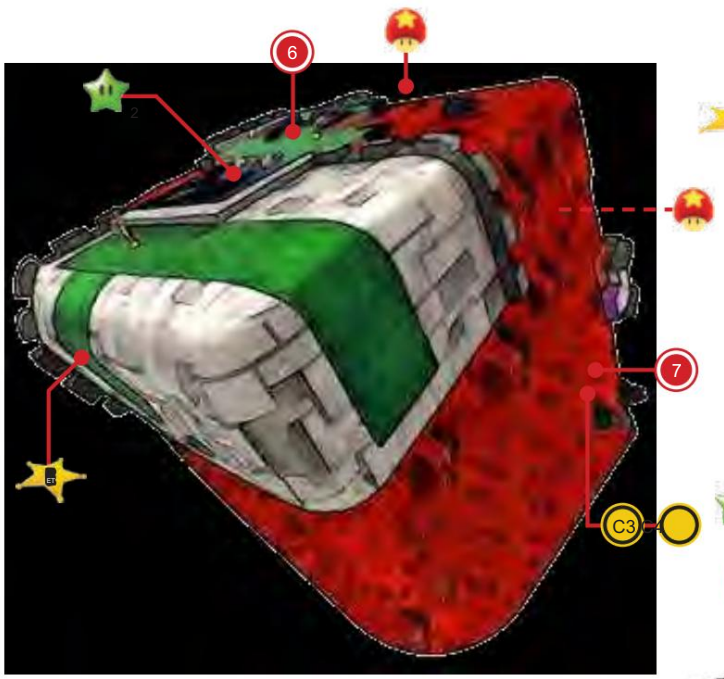
Magicoop

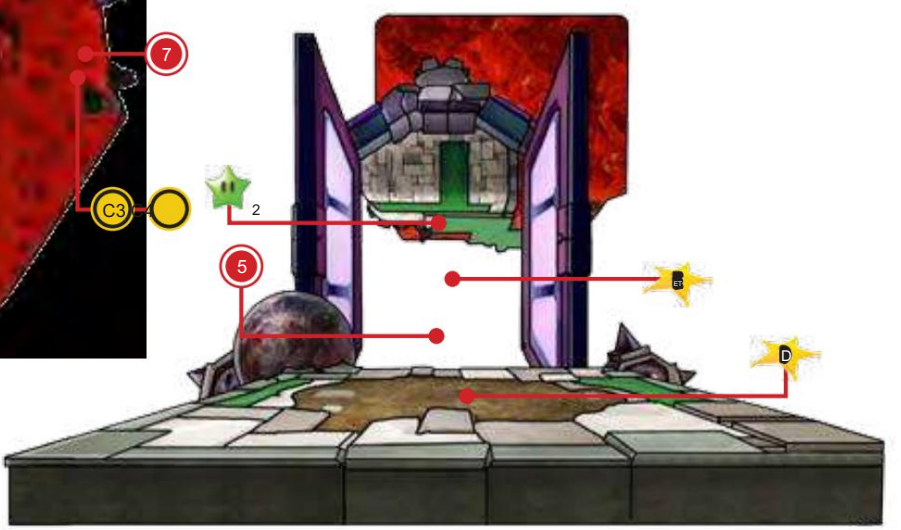
Whomp

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google







Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

34 14

1 Ces planètes sont très éloignées les unes des autres. Lorsque vous vainquez le Magikoopa, il libère une Étoile d'Attraction qui relie les deux planètes. Utilisez-la pour vous propulser vers la planète cylindrique. Vous pouvez aussi effectuer un long saut vers la seconde planète et être attiré par sa gravité.

2 Il n'existe aucune étoile polaire pour vous transporter de la pointe de cette planète à la suivante. Au lieu de cela, effectuez une attaque au sol sur le tremplin, ce qui vous propulsera sur la planète suivante.

TIP

Montez à bord du plateformes au-dessus des lave pour récupérer un bonus de vie Champignon et une vie Champignon.

Ces points de vie supplémentaires vous seront utiles lors de votre combat contre Bowser, mais vous feriez mieux de continuer à collecter des pièces pour ne pas retomber à seulement trois points de vie.

3 C'est le plus facile traverser Vous pouvez vous déplacer sur la lave à l'aide des plaques flottantes. Ces plaques basculent toutes les quelques secondes ; observez donc leurs mouvements et synchronisez vos sauts pour éviter de tomber directement dans les flammes. Vous pouvez aussi tenter des sauts en longueur.

Battez le Frère Marto de l'autre côté des plaques basculantes pour créer une Étoile Lance-pierres vers le prochain planétoïde.

4 Oups ! Oups ! Ces murs qui s'effondrent vous écraseront d'un seul coup, peu importe votre niveau de vie. Approchez-vous donc pour attirer les Whomps et les faire tomber, puis reculez juste avant qu'ils ne s'écroulent. Sautez ensuite par-dessus le Whomp tombé et frappez son dos au sol pour libérer des fragments d'étoile.

COMET MEDAL

Ne le faites pas fracasser le second Boum ! Trompez-le pour qu'il tombe juste en dessous de la comète. Médaille. Support

sur le dos du Whomp et un saut périlleux arrière pour se hisser dans la Comet Medal avant de frapper le sol.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

5 La porte du

La moitié arrière de la galaxie est verrouillée. À votre approche, un météore s'élève du sol.

Sautez sur le météore, qui exerce sa propre attraction gravitationnelle. Placez-vous au centre du symbole et effectuez une frappe au sol. Le météore percutera la serrure, la brisant et ouvrant un portail temporel qui vous propulsera plus profondément dans la galaxie.

6 Ces crânes affamés dévorent le sol. Le sol peut se reformer au bout de quelques instants, mais pendant ce temps, vous pouvez tomber à travers les trous et directement dans un trou noir. Sautez par-dessus ces menaces.

7 Dès que vous marchez sur ces briques roses, elles se mettent en mouvement. Elles créent un passage au-dessus de la lave, mais ce passage est éphémère. Pour chaque brique créée devant, une disparaît derrière. Alors, ne vous laissez pas faire ! Et éliminez ces Magikoopas avec des Fragments d'Étoile pour les empêcher de lancer un sort de boule de feu qui vous précipiterait dans la lave. Suivez ce chemin jusqu'à un autre ensemble de verrous.
Vous devez vous positionner de manière à ce que votre frappe au sol les propulse dans les trois écluses distinctes. Orientez vos tirs.

NOTE

Pour ouvrir la deuxième porte verrouillée, vous devez viser les trois serrures avec des astéroïdes.
Le visage de Bowser dessus. Écrasez-les et le
La porte s'ouvrira !

Combat de boss : Bowser

Grâce à la Grande Étoile, Bowser est gigantesque.
L'ennemi juré de Mario descend de son trône pour vous défier dans un combat épique au fin fond de l'espace. Si vous triomphez de Bowser en le criblant de météores, il perdra la Grande Étoile en fuyant sa salle du trône.

Bowser fait le tour de la planète, mais vos menaces immédiates sont trois météores qui s'écrasent à sa surface.
Elles sont grandes, et cette planète manque d'espace.
Suivez les cercles orange pour repérer les points d'impact des météores et continuez à courir pour les éviter.

(suite à la page suivante)

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

36 14

Combat de boss : Bowser

(suite)

Une fois les trois météores tombés au sol, Bowser passe à l'action. Il survole la planète à votre recherche. Comme pour les météores, un cercle orange indique où se trouve le Roi Koopa.

C'est aussi là que son poing géant frappera lorsqu'il essaiera de vous donner un coup de poing, alors sautez hors de sa trajectoire lorsqu'il s'arrête de bouger.

Lorsque Bowser frappe, non seulement il repousse les météores en orbite basse, mais son poing se coince aussi dans la croûte. Sautez sur un météore et placez-vous face à Bowser. Effectuez une attaque rodéo pour le projeter sur Bowser, comme vous l'avez fait pour ouvrir les portes plus tôt dans le niveau. Vous n'avez que quelques secondes, alors dépêchez-vous. Lorsque vous touchez Bowser avec un météore, il est projeté en arrière dans l'espace, puis reprend sa trajectoire.

Après deux impacts de météorites, Bowser entre dans une rage folle. Une fois les météorites écrasées, il survole la planète en crachant du feu à sa surface. Vous n'avez que peu de temps pour anticiper où ses flammes vont atterrir, alors courez sans cesse pour les devancer. Quand Bowser n'a plus de feu, il fait tournoyer la planète à la recherche d'un endroit où frapper. Éloignez-le des météorites pour qu'il ne les brise pas. Après deux autres impacts de météorites, Bowser est vaincu… pour l'instant.

Le dernier impact de météorite a libéré la Grande Étoile des griffes de Bowser.

Le Roi Koopa reprend sa taille normale. Bowser ne s'attarde pas pour bavarder.

Il s'envole pour s'emparer d'une autre Grande Étoile et établit des fortifications plus profondément dans le cosmos. Vous le reverrez. Mais pour l'instant, il est temps de récupérer la Grande Étoile et d'ouvrir le Monde 3.

YOU GOT A STAR!

TIP

Visez les parties molles ! La carapace de Bowser est suffisamment résistante pour supporter l'impact d'une météorite. attaque.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Course rapide du Repaire de Lave

Le défi « Course contre la montre dans le Repaire de Lave » vous donne 30 secondes pour traverser la galaxie. Récupérez des petits chronomètres en chemin pour gagner 10 secondes à chaque fois. Au moins, il vous suffit de trouver l'Étoile de Puissance sans avoir à affronter Bowser pour l'obtenir.

C1 Commencez par une course pour les débutants. Vous ne pouvez pas vous permettre d'en rater beaucoup, sinon vous manquerez de temps avant d'atteindre l'objectif. Il faut aussi parfois prendre des risques avec les chronomètres.

Sauter par-dessus la lave en longueur comporte des risques pour la santé, mais avoir un cycle de vie complet n'a aucune importance si le temps vous manque.

C2 Certaines horloges sont tout simplement hors de vue. Cherchez leurs ombres au sol, comme celle de cette horloge au-dessus des boules de feu tournoyantes.

C3 Il est facile que les choses dégénèrent lorsqu'on essaie de suivre le chemin rose qui se déplace au-dessus de la lave.

Restez en tête du chemin et ramassez les horloges. Tirez sur le Magikoopa avec des fragments d'étoile pour le repousser. Si le Magikoopa vous projette dans la lave, vous n'aurez que très peu de temps pour remonter sur le chemin.

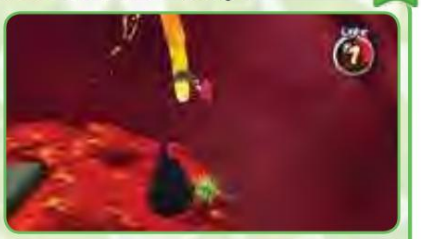
C4 L'Étoile de Puissance se trouve au bout de ce chemin rose.

Sautez par-dessus les faisceaux électriques pour éviter de tomber dans la lave. Il vous suffit de ramasser l'étoile de puissance pour terminer le niveau.

YOU GOT A STAR!

GREEN STARS

1 : Cette étoile verte se trouve au bord d'un lac de lave. Sautez pour la capturer. Si vous touchez la lave, essayez d'atterrir sur l'étoile avant que votre santé ne soit épuisée.



2 : La dernière Étoile Verte de cette galaxie se cache sous le sol. Guettez les crânes qui vont creuser un trou dans le sol et s'y laisser tomber pour récupérer l'Étoile Verte.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

36 14

Monde 3

Tronc haut Galaxy

Tall Trunk

Galaxy fait pousser un fruit amusant : le fruit dirigeable.

Cette morsure bleue confère à Yoshi le pouvoir de voler, indispensable pour atteindre les sommets de cette galaxie, où pendent les Étoiles de Puissance.

Power Stars : Les

Dirigeable Floatacious Fruit, Grand Tronc
Glisser

Médaille Comète : La

Dirigeable Floatacious Fruit

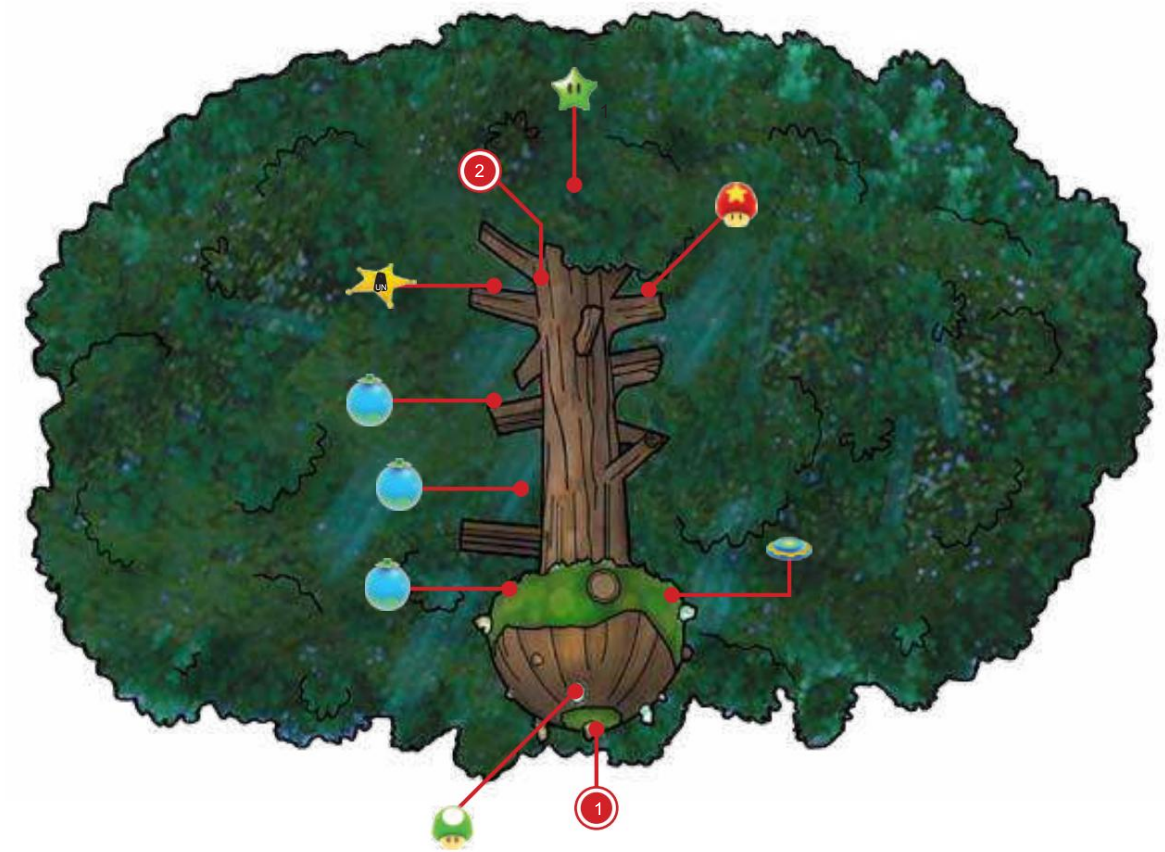
Comet Power Star : Grande

Pièce violette de Trunk
Glisser

Étoiles vertes : 3

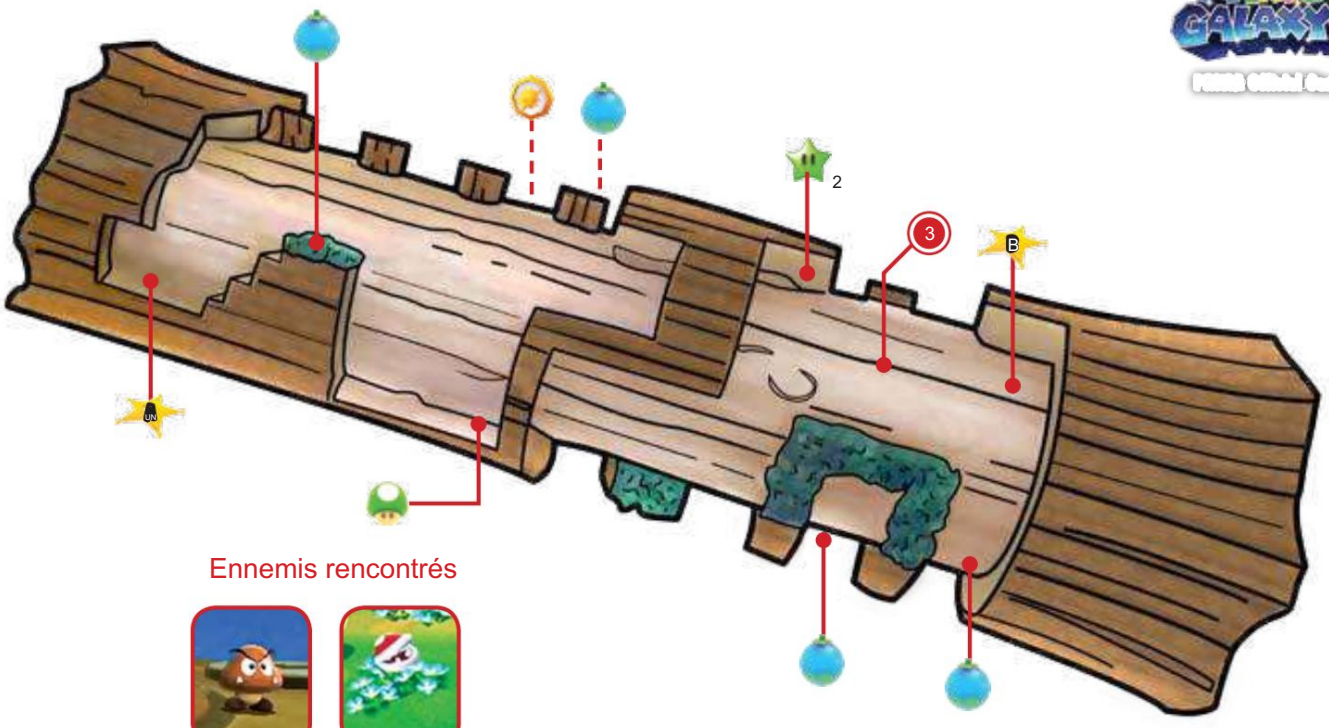
Le fruit du dirigeable flottant

Cartes de la galaxie



Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

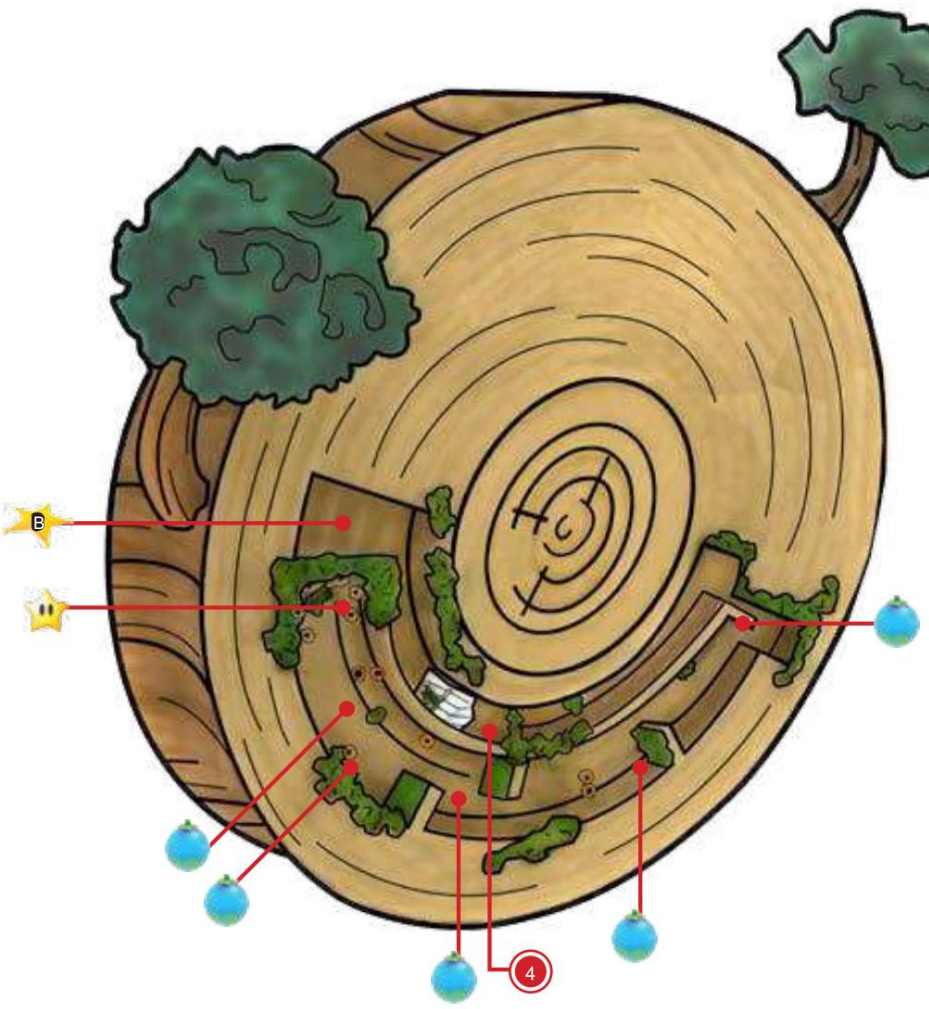
Machine Translated by Google



Ennemis rencontrés

Goomba

Plante Piranha



Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

37 15

Le téléporteur mène à une plateforme recouverte de plantes piranha.

C'est à vous de décider si vous voulez faire équipe avec Yoshi pour éliminer ce groupe de plantes envahissantes.

1 Le seul moyen de grimper à l'arbre est de se précipiter sous la planète et de libérer Yoshi de son œuf.

Avalez ensuite le fruit bleu en forme de dirigeable pour voler. Tournez autour de l'arbre pour éviter de vous accrocher aux branches et de retomber au sol.

2 L'Étoile de Lancement se trouve sur cette branche élevée, mais faites un petit détour et allez chercher le Champignon de Vie.

Il y a beaucoup de pics et d'obstacles épineux entre ici et l'Étoile de Puissance, donc avoir une vie supplémentaire est plutôt pratique.

COMET MEDAL

La médaille Comète se trouve à mi-chemin de la planète. Utilisez un fruit dirigeable pour atteindre la plateforme située en dessous.

NOTE

Un tuyau vert à gauche des plateformes mobiles vous mène à une salle contenant trois Cubes Chanceux.

3 Pour quitter la planète, faites-en le tour complet en tombant (la gravité vous retient à ce monde en forme de branche d'arbre) et collectez cinq petits fragments d'étoile. Une fois la mission accomplie, l'étoile de lancement apparaît sur la droite de la planète.
Utilisez un fruit dirigeable pour y voler.

4 Une fois sur cette dernière planète, vous apercevrez l'Étoile de Puissance. Laissez-vous tomber du rebord à droite et glissez jusqu'au fond du passage. Vous devez maintenant ramasser un Fruit Dirigeable pour remonter le long du côté gauche du chemin planétaire.

TIP

Survolez pour saisir le Blimp Fruit et non flotter tout droit dans les pointes.

YOU GOT A STAR!

GREEN STARS

1 : La première étoile verte se trouve au sommet de l'arbre. Utilisez un fruit dirigeable pour vous envoler jusqu'à elle.

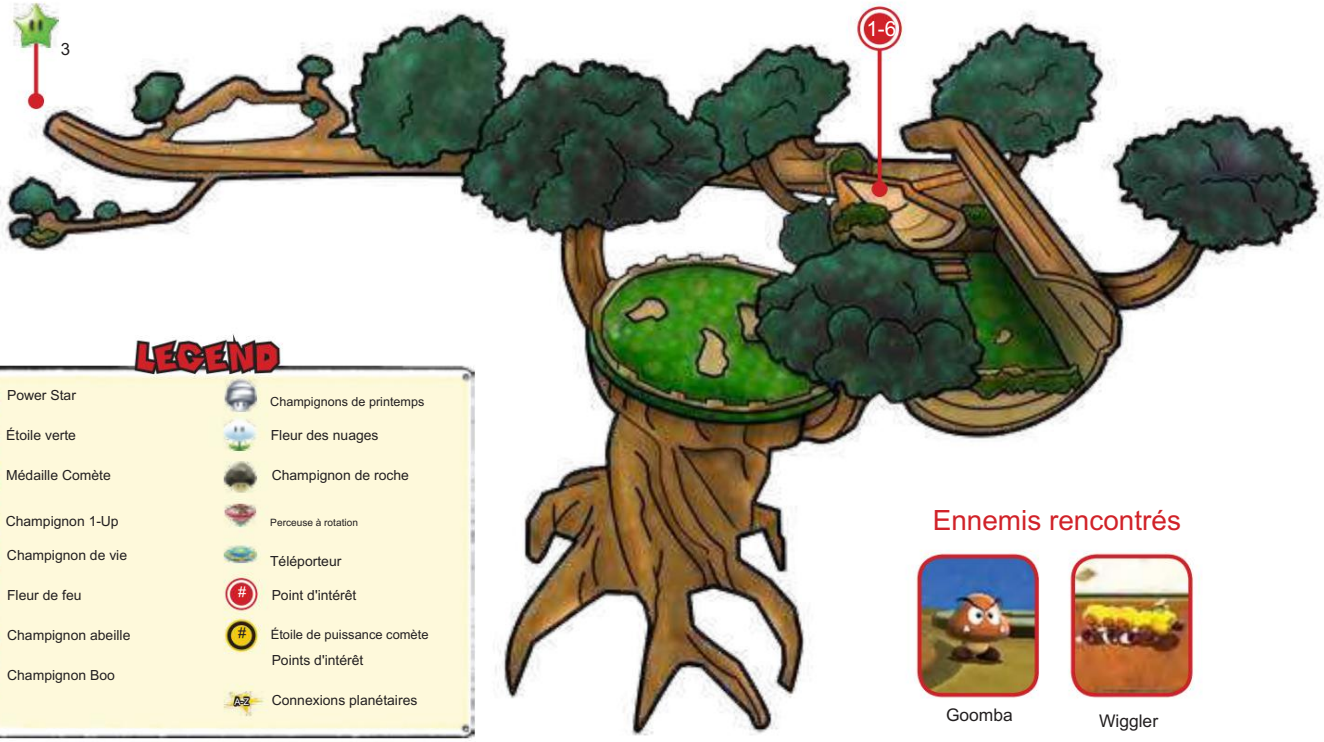
2 : Pour capturer cette étoile verte, tombez dans le trou à côté d'elle, puis effectuez un saut plané pour faire un arc de cercle directement vers le prix.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Le grand toboggan de Tall Trunk

Cartes de la galaxie



Ennemis rencontrés

Goomba

Wiggler

1 Là Deux dangers principaux se présentent sur le grand toboggan : des pics et des trous dans le sol. Vous pouvez sauter en glissant. Si vous avez besoin de prolonger votre glissade, secouez la télécommande Wii pour la faire tourner. Vous recommencez à glisser dès que vous touchez la branche.

2 Vous pouvez parcourir tout l'intérieur de la branche en courant, ce qui est parfois le seul moyen de ramasser des pièces ou d'éviter des dangers, comme ces Wigglers.

3 Soyez attentif aux larges zones d'épines ou aux espaces vides dans la branche. Utilisez les sauts en rotation pour franchir les zones dangereuses et continuez à glisser sur le parcours.

TIP

Si jamais vous trébuchez et commencez à tomber du parcours, faites un saut périlleux pour prendre de l'élan. Vous pourrez peut-être vous rattraper avant de basculer dans l'espace.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

39 15

4 Les Wigglers rouges tournent en rond autour de la branche ; évitez-les ou effectuez un saut périlleux par-dessus. Si vous percutez l'un d'eux, il est difficile de vous rattraper avant de glisser hors du parcours.

5 Cependant tu peux Glissez le long du plafond, mais attention aux endroits où la branche disparaît presque entièrement. Si vous êtes au plafond lorsqu'elle disparaît, effectuez un saut tournoyant pour que la « gravité » du sol vous ramène à la surface.

6 Une fois au fond du Bien sûr, vous devez parler à Whittle pour récupérer votre Étoile de Puissance.

Il ne vous attend pas seulement à l'arrivée. Ramassez aussi le champignon 1-Up derrière l'arbre.

YOU GOT A STAR!

Le violet de Tall Trunk [illegible] Glissière à pièces

Dans ce niveau de comète, vous devez terminer la course de glissade, mais vous devez collecter 100 pièces violettes tout en dévalant la pente. Vers le bas. Heureusement, il y a 140 pièces sur le parcours, alors ne vous inquiétez pas si vous en ratez quelques-unes. À moins que « quelques-unes » ne signifie 41.

C1 Il vous faudra peut-être plusieurs essais, mais vous devez aligner les lignes de pièces pour approcher les 100 pièces violettes avant d'arriver en bas. Si vous ratez une ligne et que vous heurtez un pic plus d'une fois, il sera difficile de dépasser les 100 pièces.

C2 Repérez les doubles lignes de pièces. Avancez droit au milieu pour ramasser chaque ligne de pièces.

Si vous parvenez à aligner deux de ces lignes à double pièce, vous serez bien placé pour obtenir les 100 pièces violettes nécessaires.

C3 À mesure que vous approchez du pied du parcours, le nombre de pointes sur la piste augmente. Utilisez les pièces violettes comme un Vous aurez un guide, mais vous devrez tout de même sauter par-dessus les pics pour survivre au parcours et remettre les 100 pièces violettes en bas.

YOU GOT A STAR!

GREEN STARS

3 : La troisième étoile verte est proche de la ligne d'arrivée. Après avoir dépassé les Wigglers rouges, effectuez un saut tournoyant pour vous envoler vers l'étoile verte.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

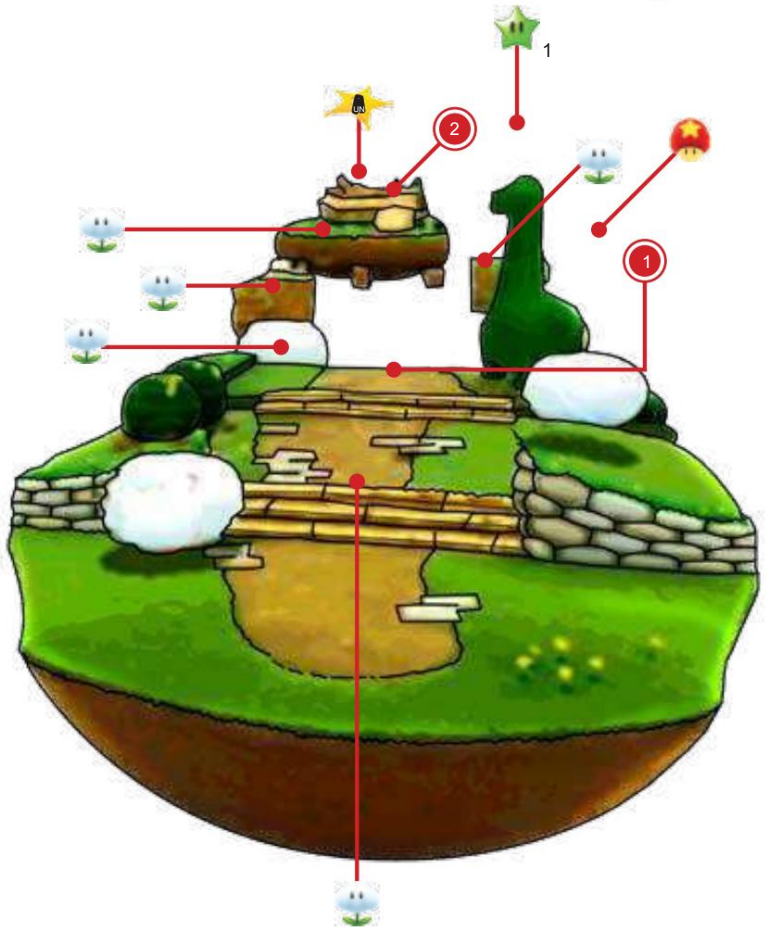
Galaxie du tribunal nuageux

Dansez au rythme des nuages, sautez d'un planétoïde en forme de cymbale à l'autre et laissez-vous porter par les courants d'air à travers l'espace. N'oubliez pas de ramasser des pièces lors de votre exploration, car un Luma, dans cette galaxie, a besoin d'un petit coup de pouce pour se transformer en une nouvelle planète.

Power Stars : La tête dans le Nuages, étoiles argentées dans l'étang violet
Médaille Comète : Tête dans les nuages
La comète Power Star : Shadow Lining
Étoiles vertes : 3

La tête dans les nuages

Cartes de la galaxie



Ennemi rencontré

Goomba

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

1 Cloudy Court vous fait redécouvrir le Cloud Fleur, qui à son tour vous donne un nuage spécial- Développez des pouvoirs. Utilisez Mario Nuage pour vous tenir sur les nuages que Mario traverserait autrement et pour créer de nouvelles plateformes afin de franchir de larges précipices ou d'atteindre des hauteurs incroyables.

Utilisez les plateformes cloud pour combler ces lacunes.

Vous ne pouvez obtenir que trois nuages par Fleur Nuage, alors continuez à les collectionner pour être sûr de ne jamais vous retrouver sans nuage sous vos pieds.

2 Utilisez les courants d'air pour flotter à travers d'énormes lacunes sur cette planète. Plongez dans le courant d'air créé par le moulin à vent et tournez pour former un nuage. Flottez ensuite jusqu'au prochain fragment de la galaxie.

3 L'Étoile de Puissance cachée dans cette galaxie s'ouvre lorsque vous donnez 30 pièces au Luma Affamé sur la plateforme suivante. Alors, en rebondissant sur ces tambours, n'oubliez pas de ramasser la moindre pièce.

Donnez à ce Luma les 30 pièces demandées et il créera une toute nouvelle planète. C'est de là que vous partirez à la recherche des Étoiles d'Argent dans l'Étoile de Puissance de l'Étang Violet.

Suivez le téléporteur jusqu'à une plateforme où se trouvent sept Goombas ailés. Si vous avez utilisé une Fleur Nuage, n'oubliez pas que les attaques tournoyantes ne se contentent pas d'attaquer, elles créent aussi des nuages. Il sera donc plus difficile de vaincre les sept Goombas et de récupérer les trois Champignons 1-Up ; privilégiez donc les attaques sautées.

4 En vous rendant sur la prochaine planète de cette galaxie, regardez le niveau inférieur. Un champignon 1-Up se trouve en bas. Pour le récupérer, il faut tomber dans l'espace, puis tourner sur soi-même pour créer un nuage au même niveau que le champignon.

Récupérez la Fleur Nuage supplémentaire ici, puis retournez au niveau supérieur et continuez vers l'Étoile de Puissance.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

41 16

5 Lorsque vous surfez sur les courants ici, faites attention aux pics.

Les pics ne détruisent pas votre plateforme nuageuse ; cependant, par la suite, d'autres dangers peuvent l'endommager. Nombre de ces courants persistent plus longtemps qu'une plateforme nuageuse, vous devrez donc effectuer plusieurs rotations pour atteindre le sommet ou suivre un courant.

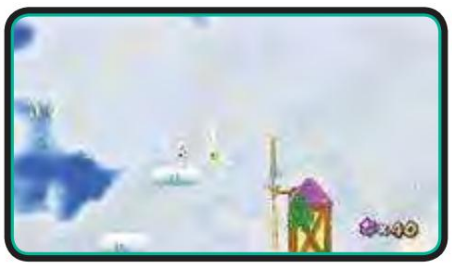
6 Trois champignons 1-Up ?

Comment accéder à ce niveau ? Eh bien, au sommet des murs, sautez, ramassez une nouvelle Fleur Nuage, puis faites un salto arrière pour vous propulser dans les airs. Tournez sur vous-même au sommet pour créer une plateforme nuageuse. Continuez les saltos arrière pour atteindre la hauteur maximale entre chaque nuage. Vous atteindrez le trésor en un rien de temps.

COMET MEDAL

La médaille Comète est rangée dans une niche ici.

Synchronisez votre vol à travers les murs mobiles pour pouvoir sauter juste à côté de la Médaille Comète, récupérer une nouvelle Fleur Nuage, puis monter au sommet de la tour.



7 Des vents violents vous éloignent de l'Étoile de Puissance. Faites un saut en longueur face au vent, créez une plateforme nuageuse, puis effectuez un salto arrière vers l'Étoile de Puissance. Rapprochez-vous du moulin à chaque saut, car la brise vous éloignera progressivement.

GREEN STARS

1 : La première étoile verte se trouve au-dessus de la tête de la plante en forme de dinosaure. Combinez sauts périlleux arrière et nuages pour atteindre cette Étoile Verte.

2 : Lancez-vous depuis la cymbale dans le vide avec un long saut.

Utilisez les plateformes cloud pour éviter votre chute à l'approche de la deuxième étoile verte.

3 : Cette étoile verte est difficile à attraper. Montez jusqu'à l'Étoile de Puissance, puis sautez par-dessus le moulin à vent pour vous écraser sur l'Étoile Verte.

L'ombre portée

Une comète survolant la Cour des Nuages annonce l'arrivée de la Voile d'Ombre. Retournez dans cette galaxie pour traquer l'Étoile de Puissance à travers une série de plateformes qui s'effondrent.

C1 Démarrez cette course spéciale à travers la galaxie en vous précipitant sur les blocs bleus lorsqu'ils s'emboîtent, créant ainsi un passage au-dessus du vide. Vous devez collecter cinq fragments d'étoile pour créer l'étoile de lancement qui vous propulsera vers l'étoile de puissance.

YOU GOT A STAR!

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

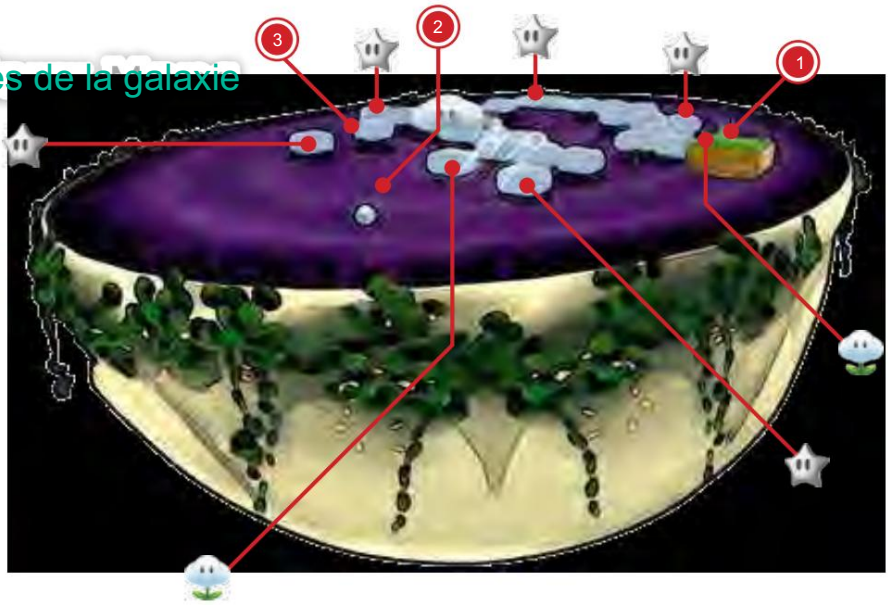
C2 À chaque fois que vous ramassez une Puce Stellaire, un Clone Cosmique apparaît et se lance à votre poursuite. Il suffit de suivre la trace dans le ciel pour collecter les fragments d'étoile, sans jamais faire demi-tour.

Si vous avancez constamment, les Clones Cosmiques ne pourront jamais vous rattraper. Dès que vous formez l'Étoile de Lancement, les clones disparaissent dans une explosion de Fragments d'Étoile.

YOU GOT A STAR!

Étoiles d'argent dans l'étang violet

Cartes de la galaxie



LEGEND

- Power Star
- Étoile verte
- Étoile d'argent
- Médaille Comète
- Champignon 1-Up
- Champignon de vie
- Fleur de feu
- Champignon abeille
- Champignon Boo
- Champignons de printemps
- Fleur des nuages
- Champignon de roche
- Perceuse à rotation
- Téléporteur
- Point d'intérêt
- Étoile de puissance comète
- Points d'intérêt
- Connexions planétaires

1 Après avoir payé les 30 pièces Luma, cette planète violette apparaît dans le ciel au-dessus de la Cour des Nuages. Pour trouver l'Étoile de Puissance, vous devez collecter cinq Étoiles d'Argent parmi les nuages. Mais dès que vous ramassez la première, des Clones Cosmiques surgissent et vous prennent en chasse.

Ennemis rencontrés

Goomba

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

42 16

CAUTION

Attention aux clones cosmiques ! Si vous êtes touché et perdez votre forme de Mario Nuage, vous tomberez à travers les nuages et vous enfoncerez dans la boue violette.

2 Lorsque vous poursuivez les Étoiles d'Argent sur la moitié gauche de la planète, restez d'un côté des nuages afin que, lorsque les Clones Cosmiques vous suivront, vous ayez un côté dégagé des nuages si vous devez faire demi-tour.

3 Saut en longueur vers cette lointaine Étoile d'Argent. Après avoir collecté les cinq étoiles d'argent, le pouvoir Des étoiles se forment sur l'île où vous avez atterri au début du niveau.

YOU GOT A STAR!

La galaxie des salles hantées

Oser

Vous explorez les Salles Hantées, le repaire des Boos ? C'est dans cette galaxie effrayante que vous récolterez pour la première fois la Baie Bulbe, qui permet à Yoshi de voir les plateformes autrement invisibles. Sans elle, vous ne pourrez jamais trouver les Étoiles de Puissance.

Power Stars : Une lueur de Bulbe de Baie, Furtif En bas du Creepy Couloir

Médaille Comète : Une lueur de baies bulbeuses

Comet Power Star : Effrayant Poursuite de clones cosmiques

Étoiles vertes : 3

Une lueur de baies bulbeuses

Ennemis rencontrés

Huer

Goomba

Méga Boo

Octoboo

Smeech

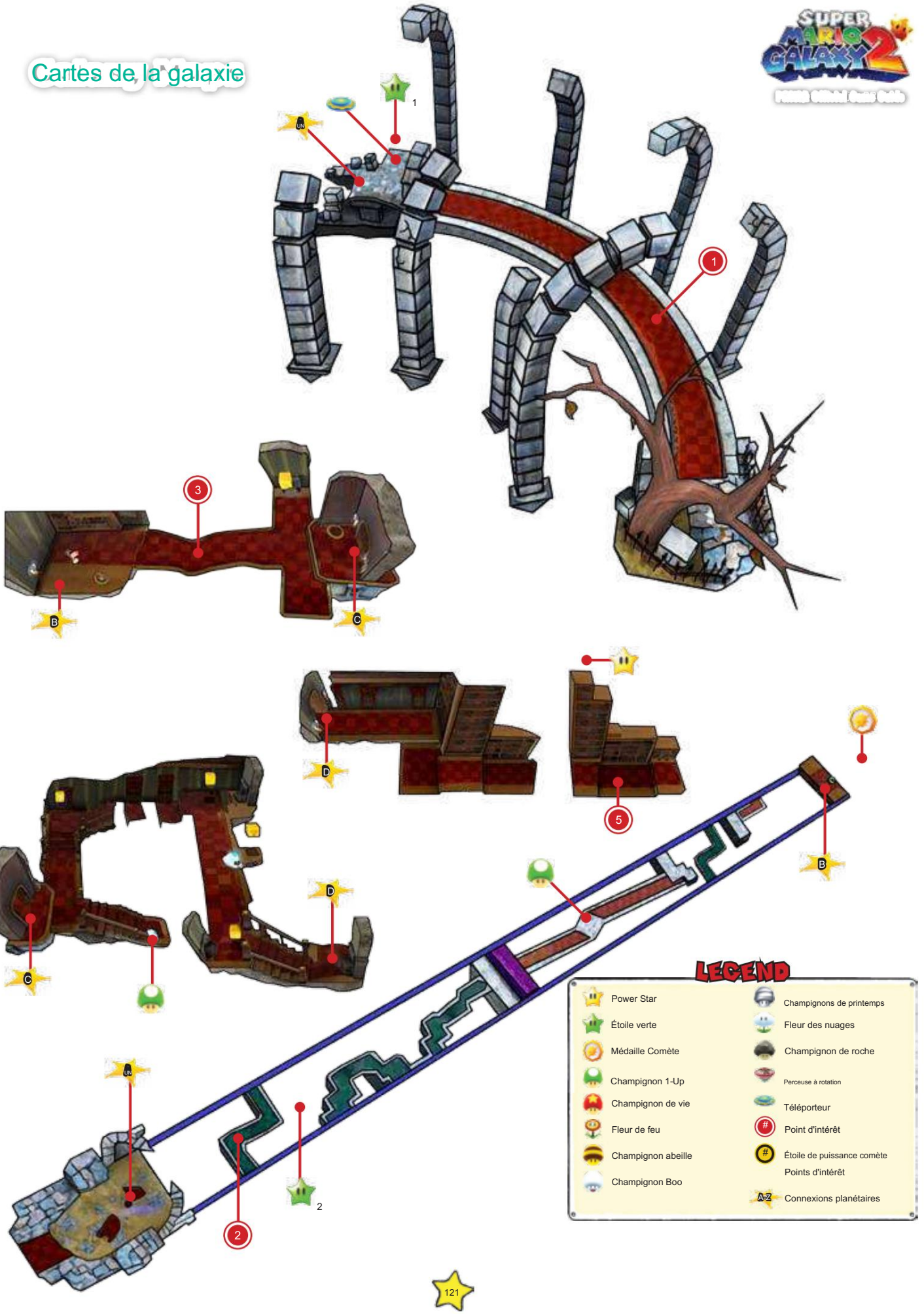
Jack O'Goomba

1 Ces Octoboos tournent autour des blocs ?. Glissez-vous au centre des Octoboos par l'ouverture, puis attendez. jusqu'à ce qu'ils se tournent de sorte que l'ouverture se trouve de l'autre côté. Continuez jusqu'à l'étoile de lancement.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Cartes de la galaxie



Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

43 17

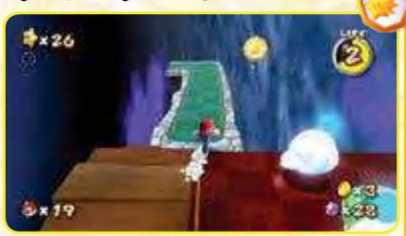
Sept Jack O'Goombas vous attendent de l'autre côté du téléporteur. Vous devez tournoyer ou sauter sur les Goombas pour briser les citrouilles avant de pouvoir utiliser des fragments d'étoile pour les étourdir.

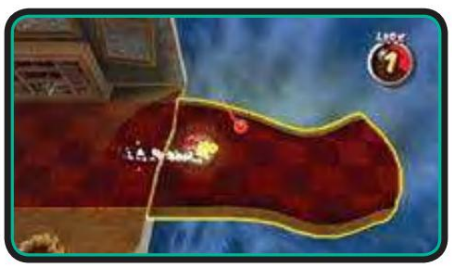
2 Pour naviguer sur le passage étroit Ici, vous devez courir sur des chemins mobiles qui disparaissent dans les murs puis réapparaissent de l'autre côté. Attention aux Boos sur ces chemins, ils tenteront de vous envoyer valser dans l'espace !

COMET MEDAL

Le Comète

La médaille se trouve juste après le Tuyau de distorsion vert. Le chemin en dessous se déplace rapidement, il faut donc faire l'aller-retour au plus vite.





3 Dans ce section Pour sortir de ce niveau, vous devez chevaucher Yoshi à travers une série de plateformes invisibles. Le seul moyen de les voir — et de les rendre suffisamment solides pour pouvoir marcher dessus — est de manger une Baie Bulbe. Cela illumine la zone immédiate, mais les effets ne sont pas permanents.

La zone éclairée commence à rétrécir dès que vous mangez la baie, vous devez donc vous dépêcher de vous déplacer vers la prochaine Baie Bulbe ou une plateforme visible.

4 Les papillons sautent par-dessus les trous dans le sol non éclairés par la Baie Bulbe. Il est difficile de réussir un saut parfait quand on ne voit pas toujours le sol, mais cherchez des indices comme la Baie Bulbe flottant dans l'espace pour vous indiquer où se cache une plateforme.

5 L'étoile électrique est posée sur les étagères de la bibliothèque. Utilisez les fleurs pour vous balancer jusqu'aux vitrines. Les fleurs sont toujours visibles, mais pas la bibliothèque. Dépêche-toi d'y aller et de faire un saut plané dans l'Étoile de Puissance avant que les bibliothèques ne disparaissent.

YOU GOT A STAR!

GREEN STARS

1 : La première étoile verte se trouve sous le téléporteur.

Descendez du rebord puis pivotez pour vous retrouver sous l'Étoile Verte avant de tomber dans le vide.

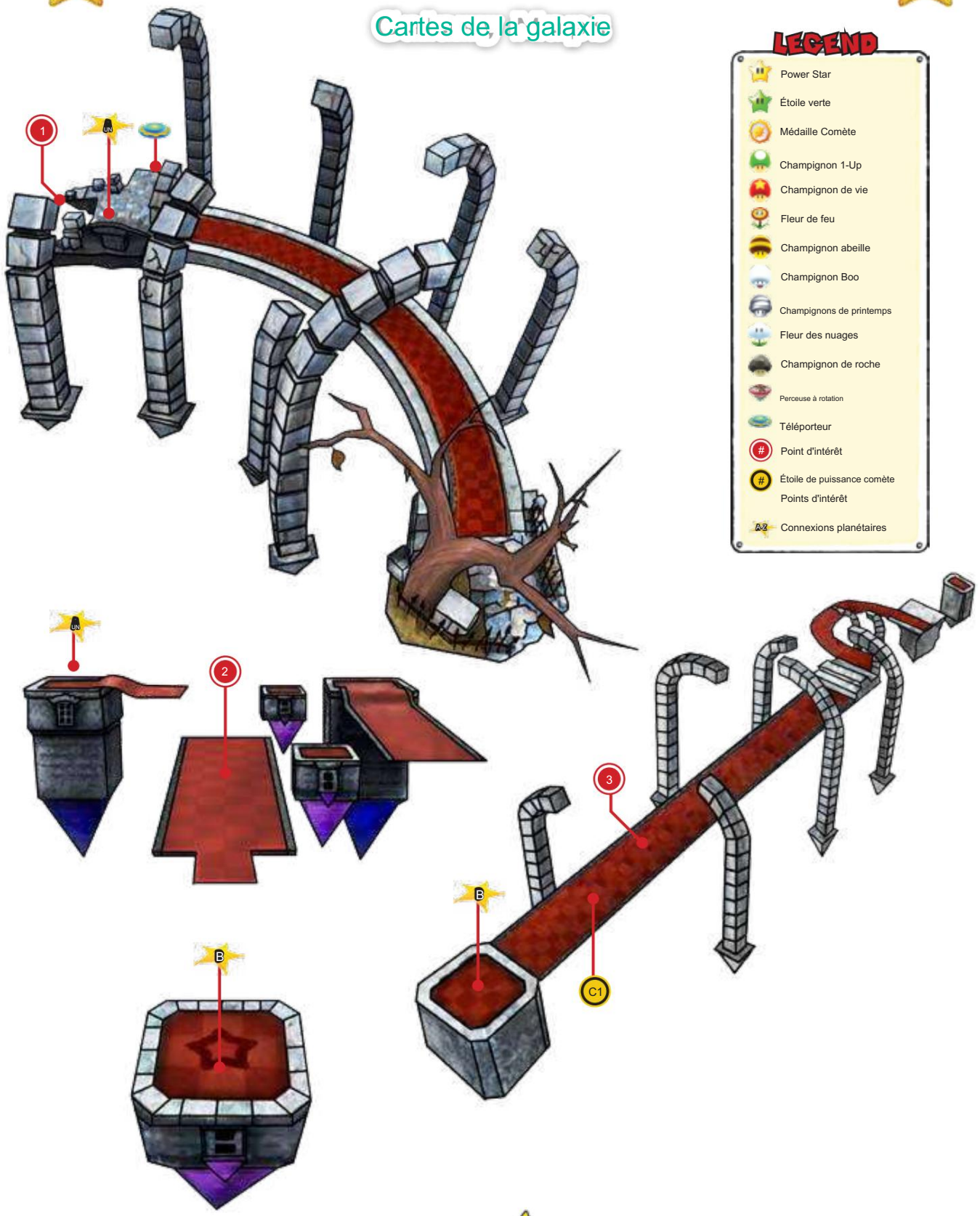
2 : Près du début des tapis roulants, faites un triple saut pour prendre de la hauteur et attraper la deuxième étoile verte !

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Se faufiler dans le couloir sinistre

Cartes de la galaxie



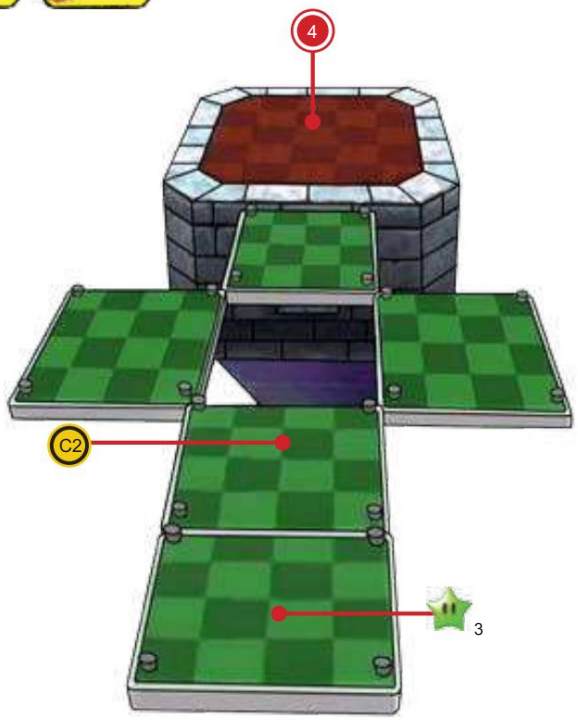
Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Une lueur de Bulb Berry se faufilant dans le couloir sinistre, poursuite effrayante d'un clone cosmique

Médailles Étoiles et Comètes

45 17



Ennemis rencontrés

Huer

Mattermouth

Méga Boo

1 Au début de ce couloir, Mega Boo apparaît avec quatre de ses sbires fantômes. Ces Boos vous poursuivent dès que vous avez le dos tourné. Pour maintenir une distance de sécurité, retournez-vous régulièrement.
Les timides Boos détournent le regard, vous accordant quelques secondes de répit avant votre nouveau décollage.

2 Assurez-vous de bien fixer un Boo du regard avant de sauter par-dessus un fossé. Les Boos adorent vous toucher en plein vol, vous envoyant tournoyer dans l'éther.

TIP

Si un Boo se retrouve devant vous, tournez sur vous-même à côté de lui. Cela inverse sa position de 180 degrés. Maintenant, il est juste derrière vous !

3 Attention aux Bouches de la Matière qui rongent le chemin. Le chemin se reforme au bout de quelques secondes, mais avec les Boos à vos trousses, vous ne pouvez pas vous permettre de rester immobile. Restez sur le côté gauche du chemin et sautez par-dessus les crânes

4 La Power Star se trouve au bout d'une série de plateformes mobiles. Franchissez-les rapidement en sautant dessus. Vous ne faites pas

Prenez le temps de jeter un dernier regard aux Boos avant d'atteindre la corniche rouge fixe juste avant les plateformes vertes qui rétrécissent. Sautez par-dessus le vide et utilisez la Super Étoile pour échapper aux Boos.

YOU GOT A STAR!

Cosmique effrayant Poursuite de clones

Ce niveau strié de comètes ressemble beaucoup à « Se faufiler dans le couloir effrayant », mais sans le roi Boo. À sa place, on trouve des clones cosmiques qui vous empêchent de vous arrêter.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

C1 Foncez dans le couloir de crânes de dinosaures, en franchissant les interstices du sol grâce à de longs sauts. Vous prendrez ainsi une grande distance avec les clones.

C2 L'Étoile de Puissance se trouve de l'autre côté des plateformes mobiles et des coussins rétrécissants. Sautez par-dessus les trous sans vous arrêter, sinon les clones vous rattraperont et vous enverront dans l'espace.

Dès qu'un Boo se faufile devant vous, tournez sur vous-même pour le faire glisser derrière vous.

YOU GOT A STAR!

GREEN STARS

3 : La dernière étoile verte de la galaxie des Salles hantées se trouve au-dessus des plateformes mobiles,

près de l'étoile de puissance. Effectuez un salto arrière sous l'étoile verte (commencez sur le côté pour vous retrouver directement en dessous), puis tournez sur vous-même pour la récupérer.

Galaxie de flocons glacés

Frissons et picotements règnent en maîtres dans la Galaxie des Flocons Glacés. Vous devez utiliser des Fleurs de Feu et des Champignons de Pierre pour localiser les Étoiles de Puissance dans ce coin gelé de l'espace. Le chimpanzé de Fluffy Bluff est là lui aussi, prêt à vous défier à une nouvelle partie. Saurez-vous prouver au chimpanzé que vous êtes le meilleur skateur de la galaxie ?

Power Stars : Bowser sur Glace, sorbetti's Chilly Réception, Le Chimp's Défi de patinage
Médaille Comète : Bowser sur glace
Comet Power Star: À-
Étoiles vertes : 3

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

45 18

Bowser sur la glace

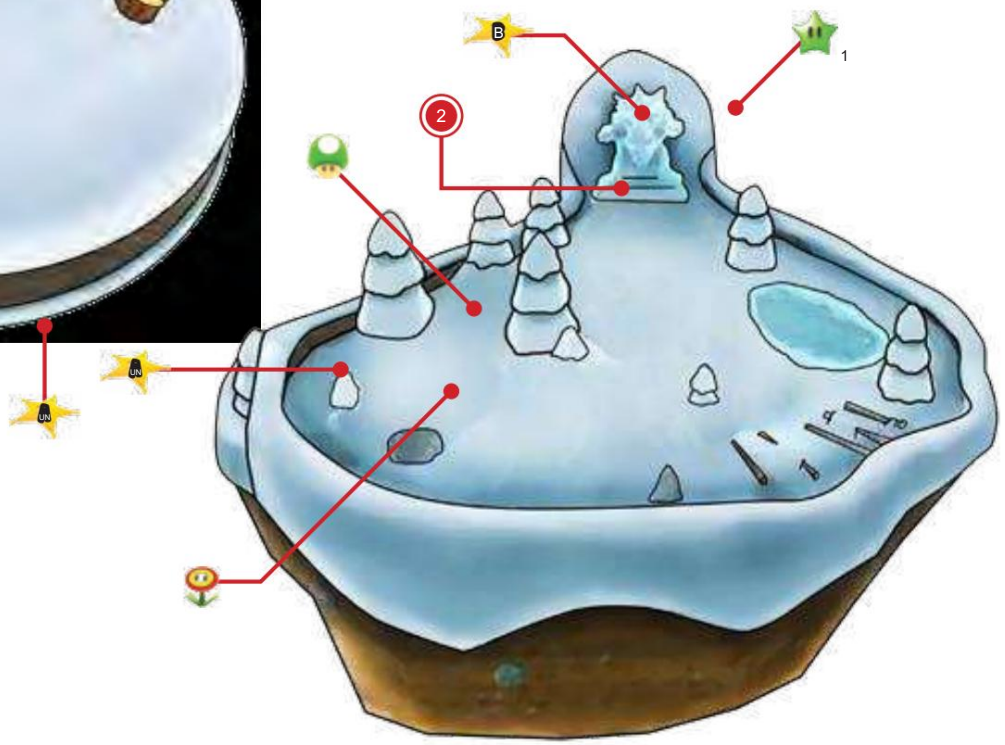
Cartes de la galaxie

Ennemis rencontrés

Petite Cendre

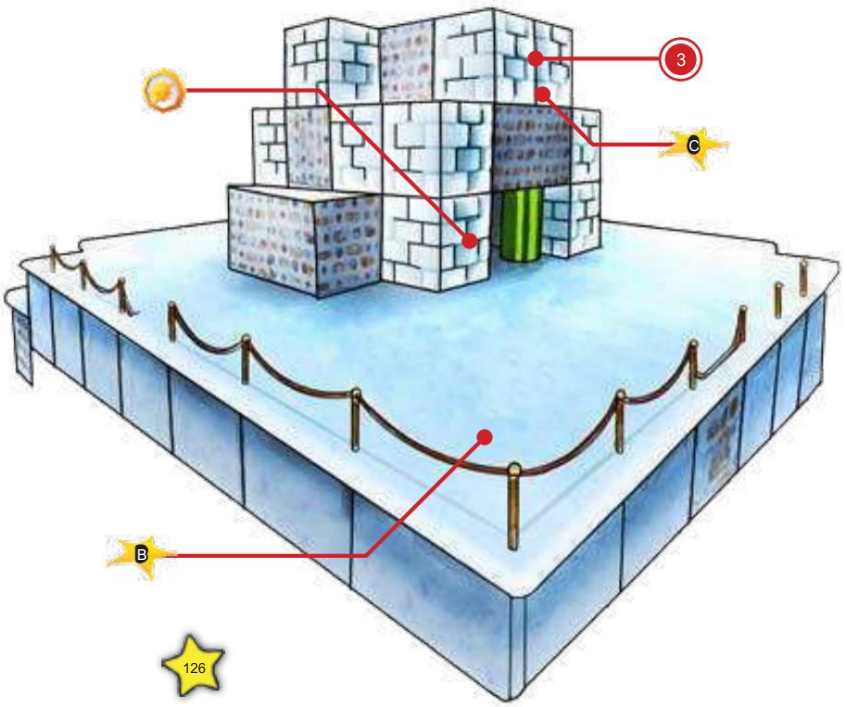
Goomba

Il fait Brr



LEGEND

- Power Star
- Étoile verte
- Médaille Comète
- Champignon 1-Up
- Champignon de vie
- Fleur de feu
- Champignon abeille
- Champignon Boo
- Champignons de printemps
- Fleur des nuages
- Champignon de roche
- Perceuse à rotation
- Téléporteur
- Point d'intérêt
- Étoile de puissance comète
  Points d'intérêt
- Connexions planétaires



Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

COMET MEDAL

La médaille Comet est dissimulée dans un petit espace entre les blocs, au niveau du sol.

1 Dès votre atterrissage, prenez la Fleur de Feu sur le porche de la cabane et faites fondre la statue de glace située sur la moitié inférieure de la planète. Dépêche-toi d'atterrir sur la prochaine planète avec un peu de pouvoir de Fleur de Feu restant.

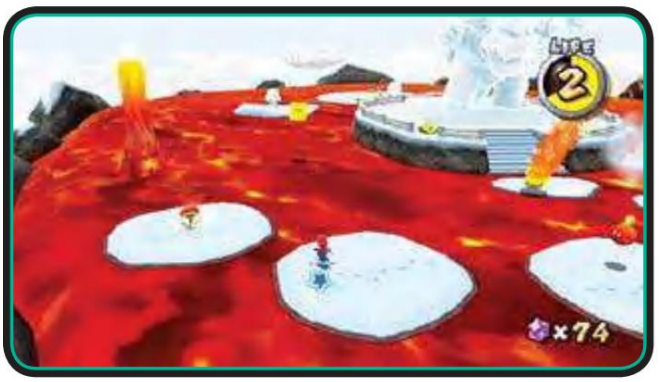
2 Les arbres de cristal et gelés sur le champ de glace sont remplis de fragments d'étoiles. Pour progresser, vous devez cependant faire fondre la gigantesque sculpture de glace de Bowser qui bloque l'accès à la caverne située au bord de la planète. Une Fleur de Feu se trouve au sommet du champ de glace, au cas où vous seriez à court de boules de feu avant que la statue ne disparaisse.

3 Utilisez la Fleur de Feu pour faire fondre les blocs de glace sur cette structure en briques. Un tuyau de téléportation vert est caché dans un bloc de glace au dernier étage du bâtiment ; sautez dessus et faites fondre tout ce qui se trouve à votre portée.

4 L'Étoile de Puissance se trouve à l'intérieur de cette sculpture de glace géante représentant Bowser. Pour y parvenir, il vous faudra traverser le lac de lave. Vous pouvez sauter d'île en île, mais il est bien plus sûr d'utiliser des boules de neige. Faites-les rouler dans la neige pour les faire grossir, puis poussez-les sur la lave pour créer un pont temporaire. Attention : plus vous poussez une boule de neige sur la lave, plus elle rétrécit.

TIP

Les Petits Cendres sont instantanément vaincus si vous leur lancez une boule de neige.



Il vous faut vous rendre sur cette île pour récupérer une nouvelle Fleur de Feu. Seule une explosion de boule de feu peut faire fondre la sculpture.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

46 | 18

5 Après avoir récupéré la Fleur de Feu, effectuez un long saut vers l'île centrale et frappez la sculpture avec le marteau.

Des boules de feu. Les Petits Cendres tenteront peut-être d'attaquer, mais contournez la sculpture pour garder vos distances et faire fondre le portrait glacé de Bowser. Après trois boules de feu, l'Étoile de Puissance est libérée.

YOU GOT A STAR!

GREEN STARS

1 : Après avoir fait fondre la statue géante de Bowser, entrez dans la grotte de glace. Arrivé près du fond, sautez et tournoyez pour récupérer la première étoile verte.

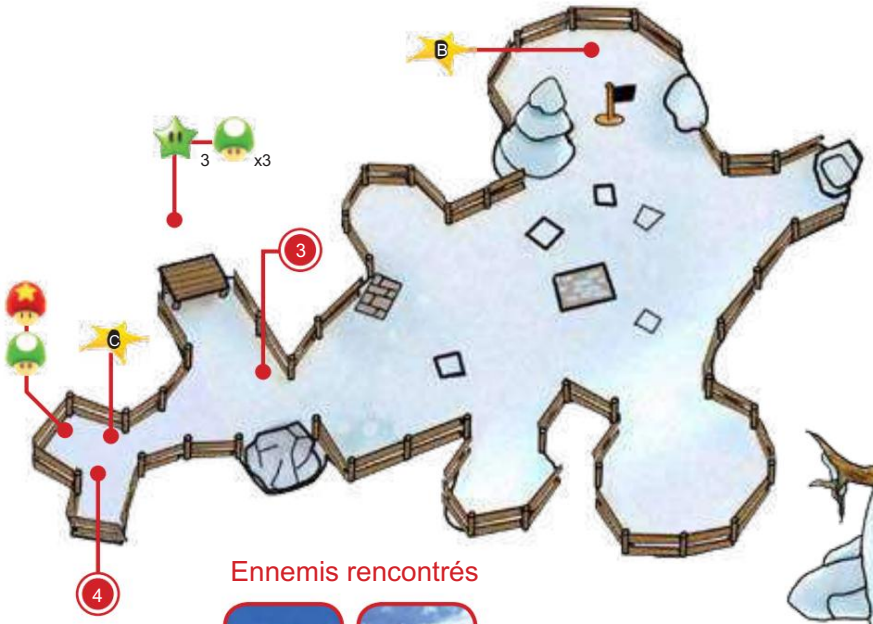
2 : La deuxième étoile verte se trouve à la fin de ce niveau, suspendue au-dessus de la lave. Vous pouvez soit risquer Sauter par-dessus la lave et rebondir dans l'étoile, ou rouler une grosse boule de neige et l'utiliser pour atteindre le bord du lac de lave.

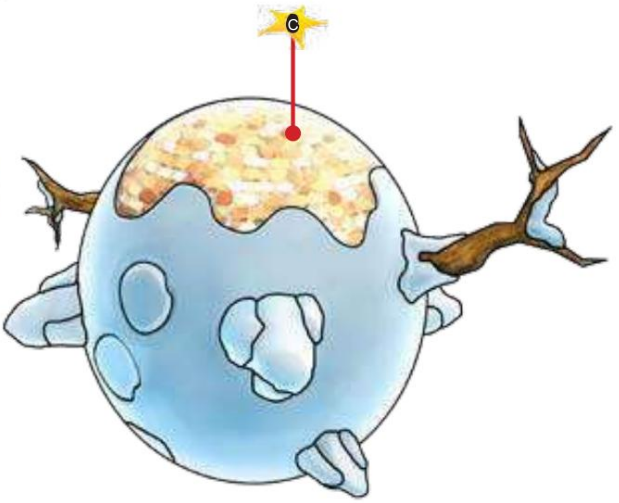
La réception glaciale de Sorbetti

Cartes de la galaxie

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google





Ennemis rencontrés

Goomba

Il fait Brr

1 Au lieu d'une Fleur de Feu, vous obtenez un Champignon de Pierre sur la planète de départ. Utilisez-le pour casser La statue Goomba située sur la moitié inférieure de la planète révèle l'étoile de lancement.

2 Une fois arrivé sur la grande étendue de glace, ramassez un autre champignon de roche et traversez les bonshommes de neige, les cristaux de glace et les arbres gelés pour trouver cinq fragments d'étoile. Lorsque vous les aurez tous en votre possession, une étoile de lancement apparaîtra et vous propulsera dans une direction différente de celle de votre première exploration de cette galaxie.

Brisez les arbres sur le champ de glace pour révéler un tuyau vert. Il mène à l'étoile de puissance cachée de cette galaxie : le Défi de patinage du chimpanzé.

3 Lorsque vous vous aventurez dans la brume, cherchez un Lapin Étoile. Il vous indiquera de faire un saut dans le vide depuis le rebord voisin. Suivez ses instructions. Cela vous mènera directement à trois Champignons 1-Up.

4 Vous vous apprêtez à décoller pour un combat de boss. Payez 30 fragments d'étoile au vendeur Luma et achetez un champignon de vie.

Ces points de vie supplémentaires sont utiles pour affronter le grand Sorbetti.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

48 18

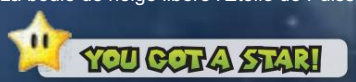
Combat de boss : Sorbets

Sorbetti est une énorme boule de neige pointue. Elle est presque aussi grosse que la planétoïde qui l'abrite. Pour vaincre le boss, il faut frapper son nez rouge trois fois.
C'est plus difficile qu'il n'y paraît, car Sorbetti se roule sur lui-même pour cacher son museau. Il faut anticiper où son visage va toucher le sol pendant qu'il se roule, puis zoomer pour porter une attaque tournoyante dévastatrice.

Quand vous voyez Sorbetti commencer à rouler face contre terre, coupez devant lui et effectuez une attaque tournoyante juste au moment où son nez touche la glace. Vous pouvez sauter et attaquer par le nez, mais c'est difficile à synchroniser. Il est beaucoup plus simple d'attendre que le nez de la glace retombe à la surface.

Au début, évitez Sorbetti et contentez-vous d'observer. Familiarisez-vous avec sa vitesse de roulement avant de vous lancer à son contact.

Après deux coups de bec, Sorbetti est furieux. La vitesse de la sinistre boule de neige augmente, rendant plus difficile de se placer devant elle et de lui crever le nez avant de se faire écraser. Regardez et attendez.
Dès que vous repérez l'occasion, foncez sur le côté et tournez sur vous-même. La boule de neige libère l'Étoile de Puissance.



GREEN STARS

3 : La troisième étoile verte se trouve sous le lapin étoilé qui se cache dans la brume.

Descendez pour récupérer trois champignons 1-Up et sautez pour atteindre l'étoile verte.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Le défi de patinage du chimpanzé

Comment gagner

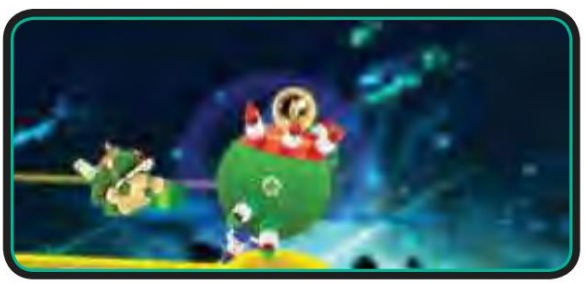
Utilisez le tuyau vert qui apparaît dans l'Accueil Glacial de Sorbetti pour descendre et trouver le Chimpanzé de la Galaxie de Fluffy Bluff. Le Chimpanzé a un nouveau jeu à vous proposer : si vous atteignez 500 points à son concours de patinage, il vous offrira une Étoile de Puissance. Vous n'avez que 40 secondes pour y parvenir. Pour marquer des points, vous devez patiner sur les ballons qui apparaissent du sol. Les ballons verts valent 10 points.

Les jaunes valent 50.

Le défi commence en douceur avec des lignes faciles de ballons verts. Mais bientôt, des ballons violets à pointes apparaissent. Si vous les touchez, vous perdez l'équilibre et un temps précieux pour rattraper votre vitesse. C'est particulièrement difficile de se rattraper si vous êtes mis à terre juste au moment où des ballons jaunes apparaissent. Vous devez toucher tous les ballons jaunes que vous voyez pour atteindre le seuil des 500 points.

Alors que le compte à rebours atteint zéro, des ballons verts et jaunes apparaissent. Profitez-en en glissant d'abord à travers les ballons jaunes avant de faire une pirouette vers les verts. Dès que le temps est écoulé, le chimpanzé vous remet le prix.

Chef-d'œuvre roulant Galaxy



Lorsque vous atterrissez dans cette galaxie ingénieuse, l'Étoile de Puissance vous est immédiatement remise. Mais elle est enfermée dans une sphère. Vous devez atteindre la ligne d'arrivée en toute vitesse pour déverrouiller l'Étoile de Puissance.

Étoiles de puissance : Argent

Match de rancune Chomp

Médaille Comète : Argent

Match de rancune Chomp

Étoile de puissance comète :

Chef-d'œuvre de vitesse

Courir

Étoiles vertes : 2

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

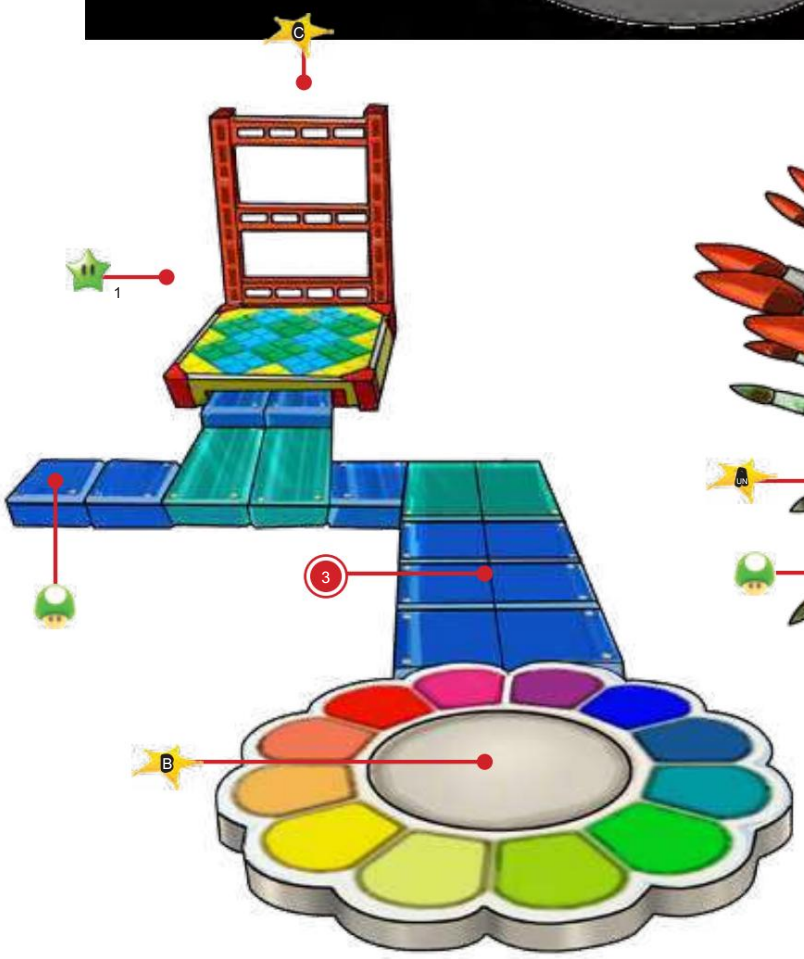
48 18

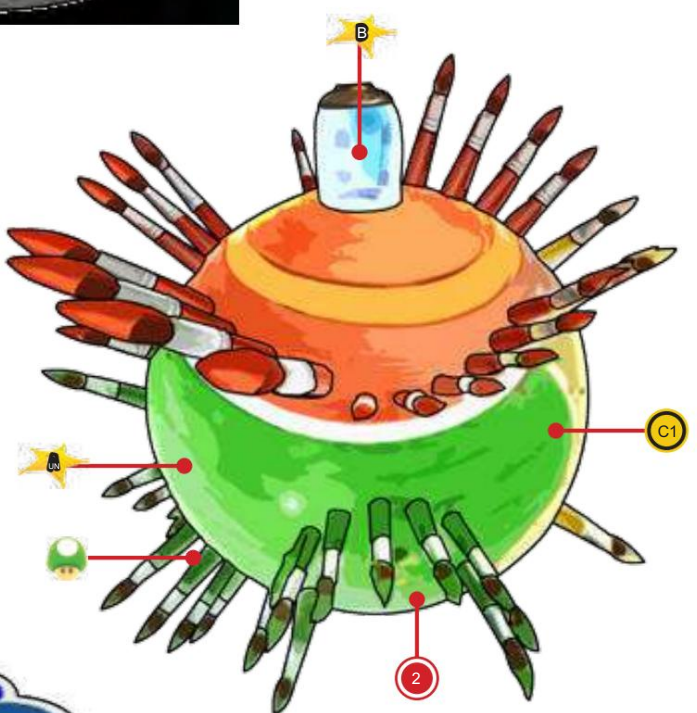
Match de rancune de Silver Chomp

Cartes de la galaxie

LEGEND

- Power Star
- Étoile verte
- Médaille Comète
- Champignon 1-Up
- Champignon de vie
- Fleur de feu
- Champignon abeille
- Champignon Boo
- Champignons de printemps
- Fleur des nuages
- Champignon de roche
- Perceuse à rotation
- Téléporteur
- Point d'intérêt
- Étoile de puissance comète
- Points d'intérêt
- Connexions planétaires

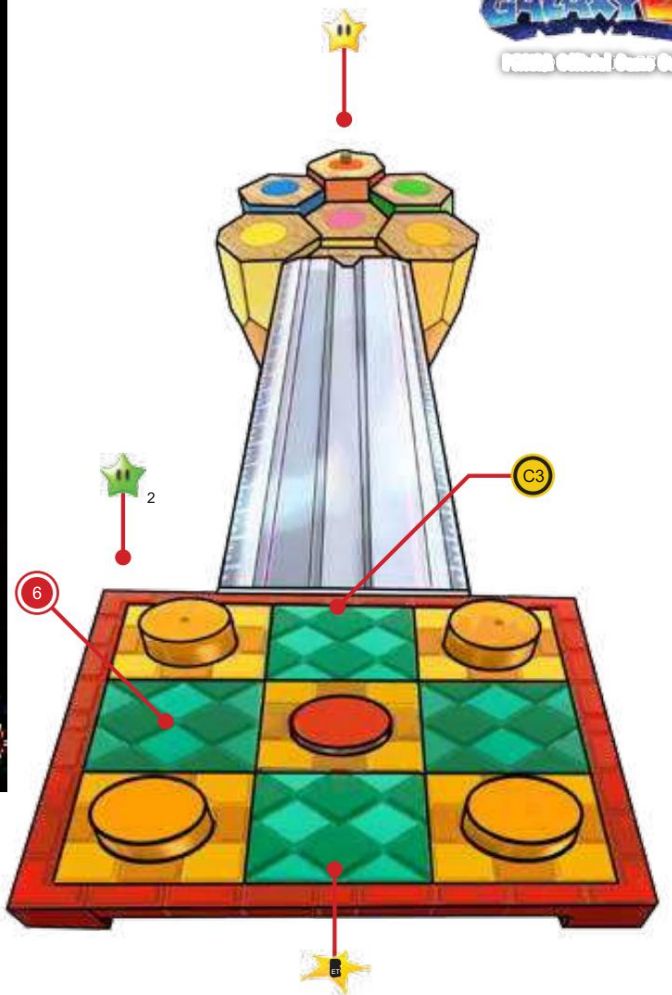


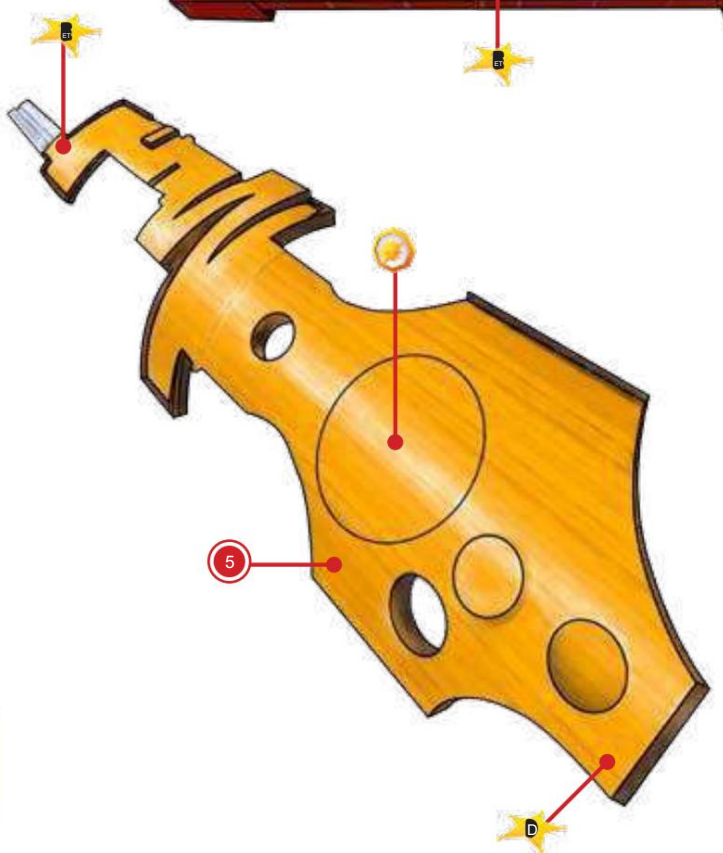


Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Match revanche de Silver Chomp en mode chef-d'œuvre Speedrun





Ennemis rencontrés

Bob-omb

Morsure d'argent

Goomba

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

50 19

1 Le pouvoir Star dans Cette galaxie se trouve en réalité juste sous vos pieds. Elle est enfermée dans une sphère que vous devez faire rouler jusqu'à la ligne d'arrivée, où elle s'ouvre. La faire passer du point A au point B est cependant un peu délicat. Vous devez tenir la télécommande Wii verticalement et l'utiliser comme un joystick virtuel pour diriger la sphère à travers le parcours d'obstacles. Les creux comme celui-ci servent de tremplin, vous propulsant vers la planète suivante du système.

2 La rampe de lancement sur cette planète est verrouillée. Rendez-vous dans cette zone verte de la planète pour récupérer la clé. Dès que vous l'aurez, la rampe de lancement sera opérationnelle. Cependant, avant de l'utiliser, assurez-vous de bien faire rouler le champignon 1-Up sur l'autre tache verte.

3 Tandis que vous roulez vers l'ascenseur, les blocs s'emboîtent brusquement. Empruntez ce chemin lentement afin que les blocs aient le temps de s'emboîter avant de vous lancer dans l'espace.

4 Pour atteindre la prochaine rampe de lancement, il faut rouler sur les panneaux bleus pour les faire virer au jaune. Traversez le triangle de panneaux en zigzaguant pour éviter de revenir sur vos pas. Toucher un panneau jaune le fait redevenir bleu. Une fois tous les panneaux jaunes, une règle apparaît et vous guide directement vers la rampe de lancement.

COMET MEDAL

Bourdonner Des scies s'apprêtent à découper la planche sous la médaille Comet.

Dépêchez-vous d'y accéder avant que le bois ne commence à s'éloigner.

5 Lorsque vous passez la pièce « ? » ici, une traînée de notes apparaît sur le plateau. Suivez-la et ramassez chaque note avant la fin du temps imparti pour gagner trois champignons 1-Up.

6 Pour atteindre la plateforme qui libère l'Étoile de Puissance, vous devez vaincre le Champ d'Argent. Percutez le Champ d'argent en le poussant vers le bord de la plateforme. Il tentera de vous contourner pour retourner au centre ; si vous le coincez près d'une cheville et que vous continuez à rebondir dessus, le Champ d'argent n'aura aucune adhérence et s'éclipsera. Suivez ensuite la règle jusqu'au bout du parcours et récupérez l'Étoile de puissance.

YOU GOT A STAR!

Course de vitesse en chef-d'œuvre

L'étoile de puissance Comète dans Rolling Masterpiece lance un défi contre la montre. Vous n'avez que deux minutes pour terminer le parcours, y compris l'affrontement contre le Champ d'argent. Aucun chronomètre ne vous oblige à rouler dès que vous sautez sur la sphère.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

C1 La clé de la rampe de lancement a changé de place ! Elle se trouve maintenant dans la partie bleue de la sphère. Roulez vers la droite entre les crayons bleus pour la récupérer, puis continuez tout droit pour passer par un espace entre les crayons rouges. La rampe de lancement est au centre de la zone rouge.

C2 Le bois Le parcours de tennis a été remplacé par un terrain en herbe. Les scies circulaires ont peut-être disparu, mais il y a encore plein de Bob-ombs à éviter en roulant vers la rampe de lancement de l'autre côté des trous.

TIP

Récupérez la pièce « ? » sur le côté gauche de l'herbe pour créer une traînée de notes menant à la rampe de lancement.

C3 Le Silver Chomp est un peu plus agressif maintenant que le temps vous est compté. Répétez le même mouvement : poussez le Silver Chomp contre une cheville, puis reculez-le jusqu'au bord de la plateforme. Si le temps vous est compté, vous devrez peut-être tenter un départ risqué en roulant sur le Silver Chomp. Attention : si le Silver Chomp a le temps de réagir, il esquivera et vous regardera vous écraser dans le vide.

YOU GOT A STAR!

GREEN STARS

1 : Retournez immédiatement les trois Des Goombas dans cet ascenseur Vous pourrez ainsi vous concentrer sur le fait de glisser de la plateforme au moment précis pour toucher l'étoile verte.

2 : Après avoir vaincu le Chomp d'argent, roulez jusqu'à ce coin et sautez en l'air pour attraper la deuxième étoile verte.

Beat Block Galaxy

Interdit aux timides ! Sautez au rythme de cette galaxie musicale. Les plateformes clignotent au rythme de la musique ; impossible de rester immobile, sinon cette galaxie se dérobera sous vos pieds, vous laissant suspendu au-dessus du vide.

Power Stars : Au signal sonore

Médaille Comète : Au signal sonore

Comet Power Star : Argent Les stars en double temps

Étoiles vertes : 2

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

52 20

Marchez jusqu'au bip

Cartes de la galaxie

Ennemis rencontrés

Octobre Octobeetle

1 Écoutez les bips émis par votre télécommande Wii. Comptez jusqu'à quatre en rythme pour anticiper l'alternance entre les plateformes vertes et jaunes. Sautez en sens inverse du rythme pour atterrir sur des cubes solides, puis continuez votre mouvement avant qu'ils ne disparaissent à nouveau au fil de la cadence.

2 Ennemis sur Les cubes disparaissent lorsque le rythme change de couleur. Ainsi, comme vous bougez D'un pâté de maisons à l'autre, les méchants apparaîtront et disparaîtront comme par magie. Vous pouvez soit profiter de ces apparitions pour les éviter, soit attendre qu'ils se manifestent et les envoyer valser dans l'espace pour récupérer des fragments d'étoile.

CAUTION

Si vous n'entendez pas le rythme émis par la télécommande Wii, regardez les bords des cubes qui disparaissent. Ils clignotent en rythme avec la musique.

COMET MEDAL

Le Comète Une médaille est suspendue au-dessus de ces blocs. Vous doit sauter en même temps que les blocs changeants pour atteindre la médaille et reculer sans passer à travers le plancher.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

3 Révélez l'Étoile de Puissance en collectant les cinq Étoiles d'Argent sur cette pyramide de cubes. Utilisez les cubes d'ancrage qui ne disparaissent pas pour préparer votre prochain mouvement et collecter les Étoiles d'Argent. Une fois la cinquième Étoile d'Argent en votre possession, l'Étoile de Puissance apparaîtra près du centre de la pyramide.

YOU GOT A STAR!

Étoiles d'argent dans Double Time

Sauter en rythme toutes les deux mesures n'est pas chose facile. Mais cette comète farceuse accélère la musique. Vous avez maintenant deux fois moins de temps pour traverser les blocs clignotants. Vous devez terminer le même parcours, y compris collecter les Étoiles d'argent sur une pyramide plus grande, pour obtenir l'Étoile de puissance.

C1 Utilisez des sauts en longueur pour franchir les blocs clignotants au lieu de danser de cube en cube en rythme.

Tirez le meilleur parti des blocs violets qui ne vont nulle part, observez les motifs sur le sol et passez ensuite à l'action.

C2 Ces blocs sont particulièrement difficiles à cause de la musique en double tempo. N'essayez rien de trop sophistiqué. Il suffit de sauter par-dessus en rythme à mesure que vous vous rapprochez de la pyramide.

C3 Les Étoiles d'Argent sont à nouveau disséminées sur la pyramide. Bien que le temps se soit accéléré, vous n'êtes pas sur un Chronomètre. Prenez votre temps et trouvez le bon rythme avant de sauter par-dessus les blocs qui disparaissent et réapparaissent. Une fois la cinquième étoile obtenue, l'étoile de puissance apparaît au même endroit qu'auparavant.

YOU GOT A STAR!

GREEN STARS

1 : La première étoile verte est suspendue au bord du sol. Reculez jusqu'au coin, faites un salto arrière et tournez en l'air pour l'attraper.

2 : La deuxième étoile verte se trouve dans le coin de la pyramide de l'étoile argentée. Commencez sur le bloc orange juste au-dessus du bloc violet sous l'étoile verte.
Faites un salto arrière vers l'étoile verte et tournez sur vous-même pour l'atteindre.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

52 20

La redoutable flotte de Bowser Jr.

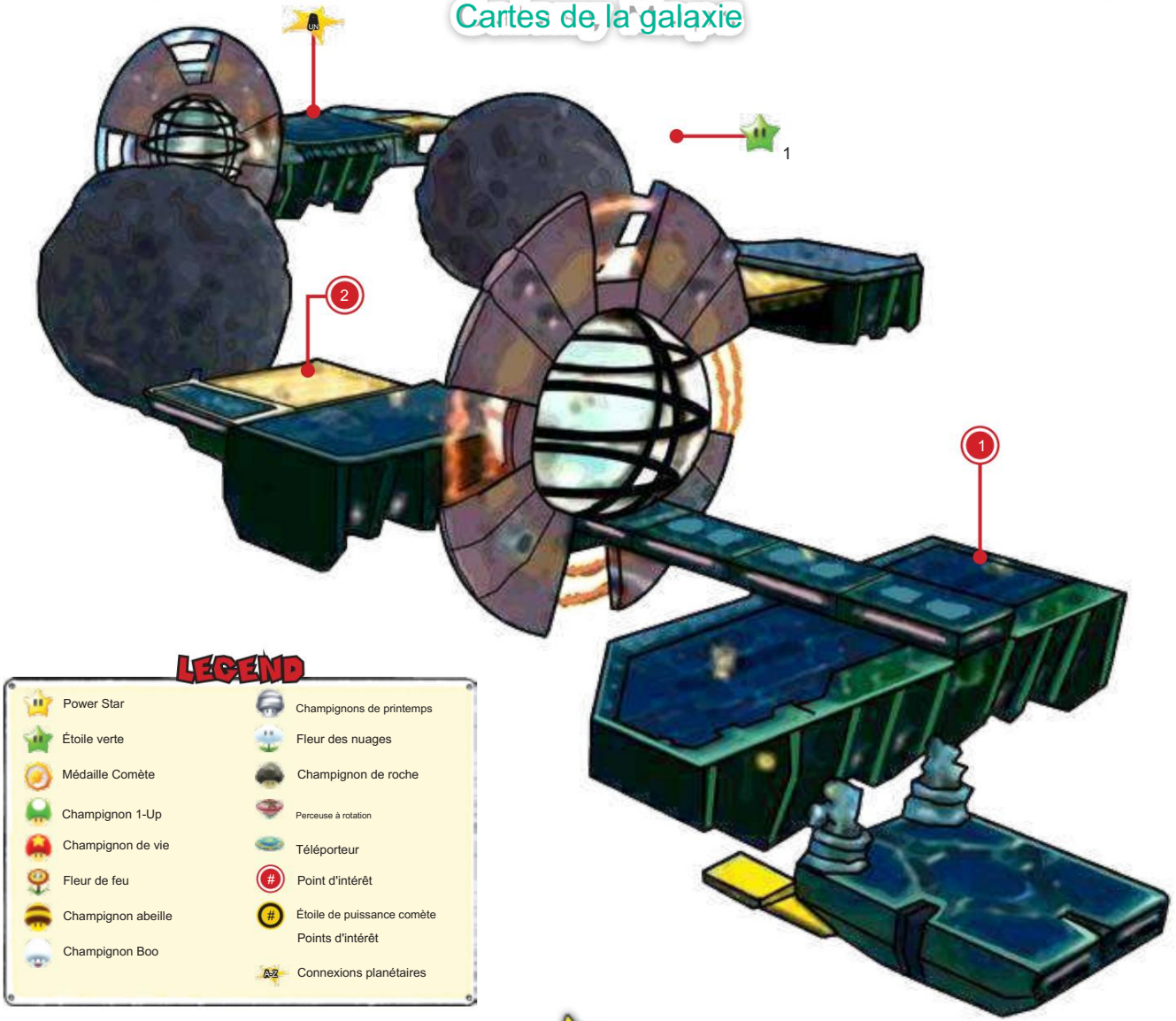
Bowser Jr. détient la prochaine Grande Étoile.

Le rejeton du Roi Koopa dispose d'une redoutable flotte pirate qu'il déploie pour vous ralentir, mais avec Yoshi à vos côtés, vous survivrez aux navires. Le robot colossal que Bowser Jr. alimente grâce à la Grande Étoile représente le défi le plus difficile à ce jour ; assurez-vous donc de trouver un Champignon de Vie afin d'affronter Megahammer en pleine forme.

Power Stars : Le puissant mégamarteau de Bowser Jr.
Médaille Comète : Le puissant mégamarteau de Bowser Jr.
Étoile de puissance comète :
Megahammer Daredevil Bash
Étoiles vertes : 2

Le puissant mégamarteau de Bowser Jr.

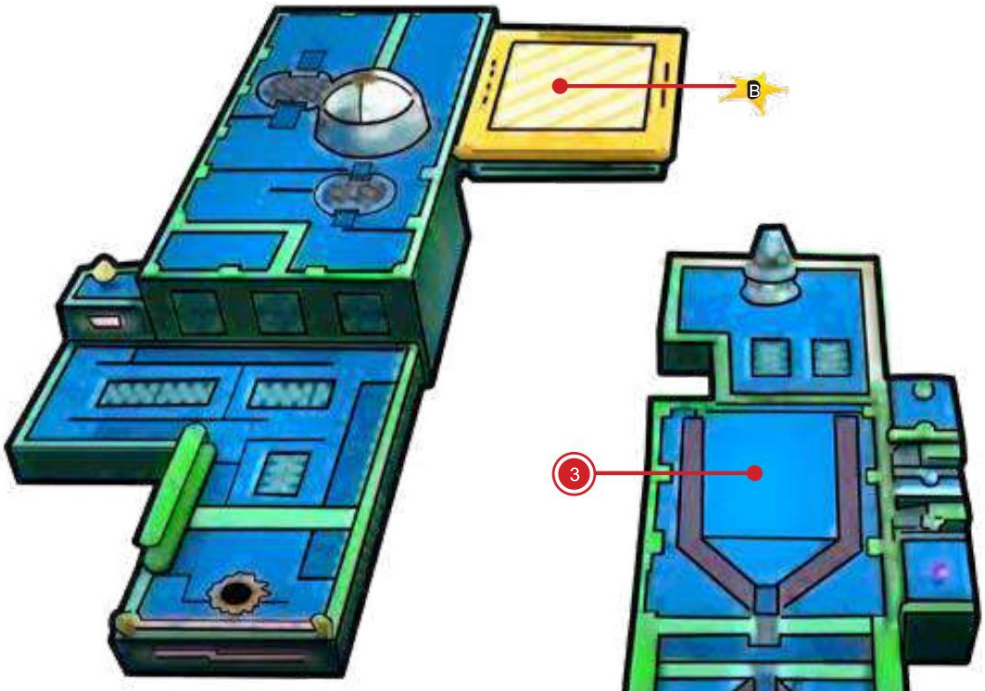
Cartes de la galaxie

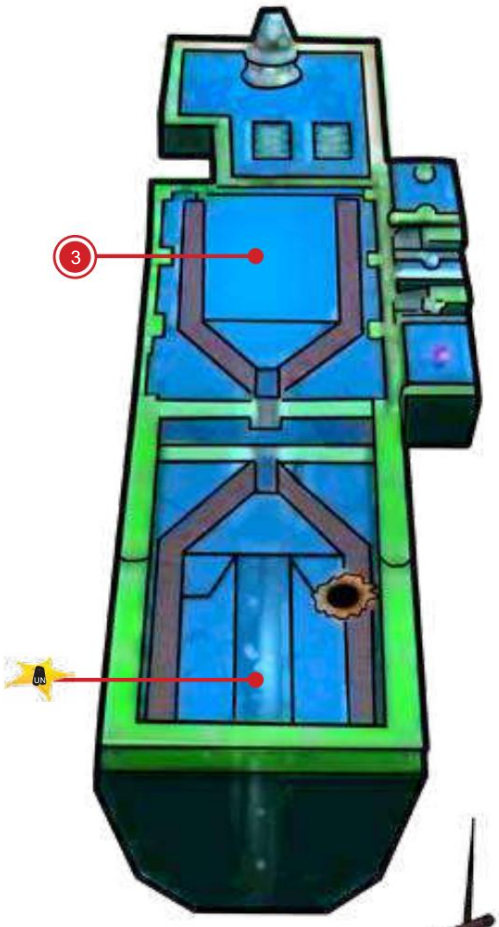


Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Le puissant combat de boss Megahammer de Bowser Jr. : Megahammer Megahammer's Daredevil Bash





Ennemis rencontrés

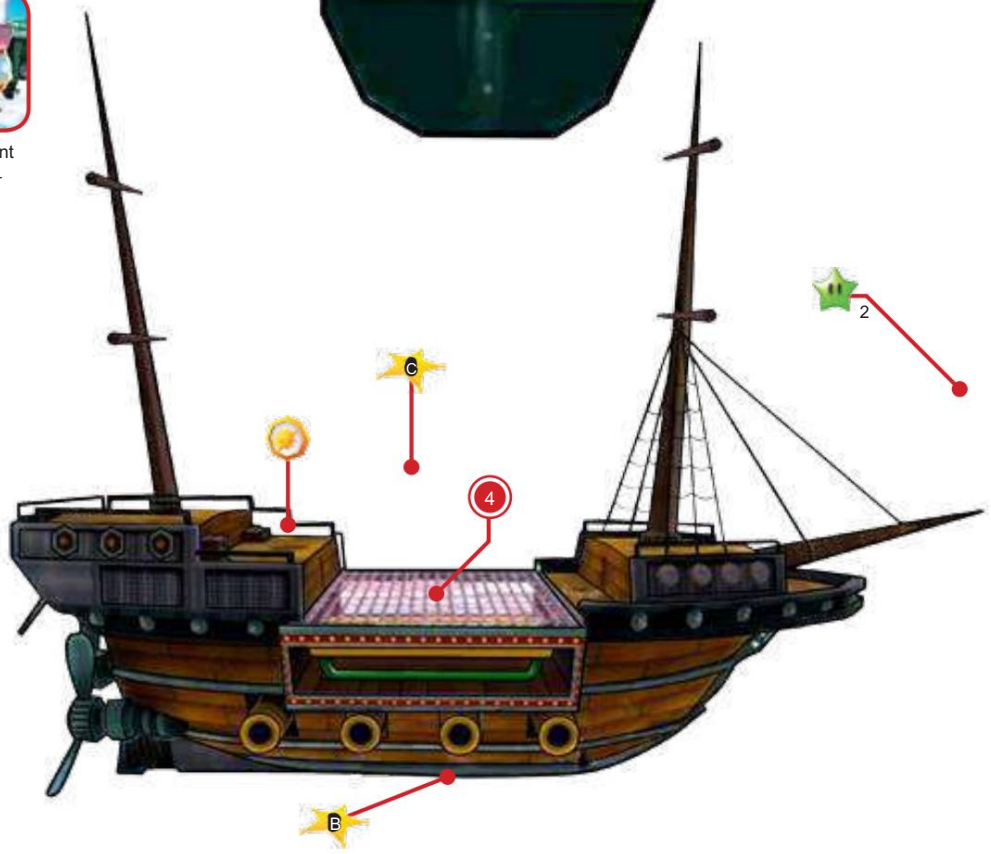
Bullet Bill

Fizzlit

Pont Hammer.

Magicoop

Undergrunt
Canonnier



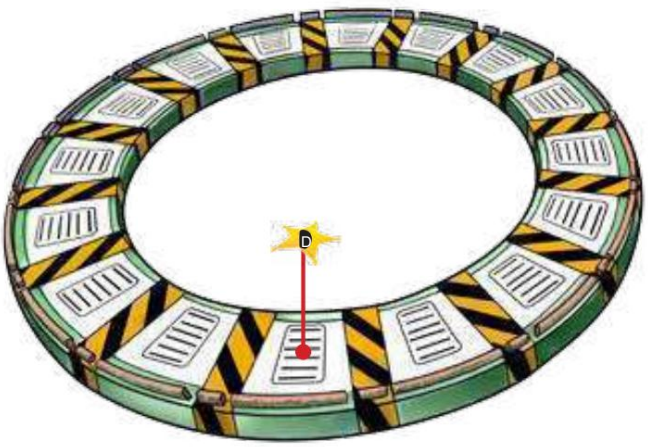
Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Le puissant combat de boss Megahammer de Bowser Jr. : Megahammer Megahammer's Daredevil Bash

Médailles Étoiles et Comètes

52 21



2 En chevauchant cette plateforme jaune, des artilleurs Undergrunt vous tirent dessus avec des canons. Les Bill Balles se verrouillent sur Yoshi ; vous devez donc les avaler et les recracher. Le meilleur endroit pour les recracher est la sphère de verre à l'arrière qui contient des fragments d'étoile.

1 Dès le début du niveau, libérez Yoshi de son œuf situé à droite des canons à Bill Balle.

Ensuite, attrape un Bill Balle et montre à Yoshi la sphère de verre géante au loin. Dépêche-toi, car Yoshi ne peut pas garder un Bill Balle dans sa bouche très longtemps sans qu'il n'éclate.
Crache le Bill Balle pour briser la sphère et dégager le passage.

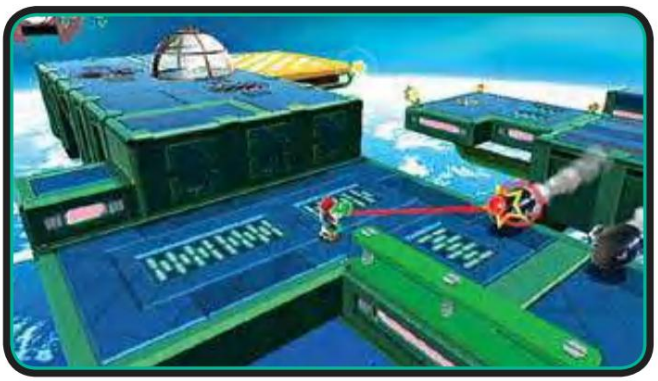
Les artilleurs Undergrunt ne sont pas invulnérables à leurs propres tirs. Avalez un Bill Balle et crachez-le sur les artilleurs Undergrunt pour les envoyer valser au loin.
espace.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

3 Ici, les Bill Balles ne suivent pas Yoshi. Attrapez-en une au passage et crachez-la sur le Frère Marto au bout du couloir.

(Profitez-en pour tirer sur la statue de Bowser et obtenir un champignon 1-Up.)



Sautez par-dessus le fossé et avalez un autre Bill Balle. Crachez-le sur le petit dôme de verre pour révéler un interrupteur. Cet interrupteur met en mouvement la plateforme jaune voisine. Montez dessus et embarquez pour un périlleux voyage à travers la flotte de vaisseaux de Bowser Jr.

4 Des vaisseaux pirates croisent la plateforme jaune. Évitez les boules à pointes en progressant dans l'espace. Récupérez le Champignon de Vie pour bénéficier d'un bonus de santé avant d'affronter le boss au bout de cette galaxie. Vous trouverez des trésors à récupérer sur les vaisseaux. Ne vous inquiétez pas si la plateforme jaune s'éloigne trop : une autre arrivera bientôt.

COMET MEDAL

La médaille Comète se trouve sur le pont du deuxième navire pirate.

Combat de boss : Mégamarteau

Bowser Jr. n'est pas intéressé par un combat en un contre un. Il active Megahammer, un colosse aux mains de marteaux géants. Et comme si cela ne suffisait pas, des canons à Bill Balles sont installés à l'avant et à l'arrière de Megahammer. Cependant, ces Bill Balles auront raison de lui.

Avalez un Bill Balle alors qu'il fonce sur vous.

Maintenant, crachez le Bill Balle sur l'une des plaques bleues du Méga-Marteau. Cela fissure le verre. Vous devez briser les deux plaques, ce qui nécessite deux coups directs sur chacune.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

54 21

Combat de boss : Mégamarteau

(suite)

Attention au Banzai Bill qui jaillit du canon pectoral de Megahammer ! Impossible de l'avaler ou de le dévier : il faut l'éviter. Essayez de le diriger loin des zones jaunes de la planétoïde, car un impact direct les détruit, créant de grands vides que vous devrez franchir en sautant, tout en gérant les Bullet Bills.

NOTE

Vous pouvez aborder les trois plaques de Megahammer dans n'importe quel ordre.

Après avoir brisé les deux plaques sur le torse de Megahammer, le gros robot lève ses bras-marteaux et les abat sur la planète. Sautez par-dessus les ondes de choc pour ne pas perdre Yoshi. Si vous rebondissez et perdez Yoshi, vous trouverez des œufs de Yoshi sur la planète où vous pourrez récupérer votre fidèle compagnon.

Briser les deux plaques bleues de Megahammer ne met pas fin au combat. Utilisez une petite étoile de lancement pour sauter par-dessus sa tête. Une troisième plaque se trouve sur son dos. Vous devez également la détruire, mais vous devrez alors non seulement gérer six canons à Bill Balle, mais aussi éviter une onde de choc dès votre atterrissage.

Après avoir brisé les trois plaques, Megahammer frappe à nouveau la planète de ses marteaux. La capsule de Bowser Jr. retombe vers la surface. Aspirez un Bill Balle, puis tirez-le dans la capsule en évitant les ondes de choc. Deux coups suffisent pour ouvrir la capsule de Bowser Jr. et révéler l'Étoile de Puissance.

YOU GOT A STAR!

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Megahammer Daredevil Bash

La comète farceuse qui brille intensément au-dessus de la redoutable flotte de Bowser Jr. réduit votre vie à un seul point et vous place ensuite juste devant le Mégamarteau.
Parviendrez-vous à vaincre ce colosse sans vous faire toucher par un Bill Balle ni trébucher sur une onde de choc ?

Le début du combat n'est pas trop difficile. Briser les plaques frontales se déroule exactement comme lors de votre premier combat contre le Megahammer. Vous pouvez attaquer d'abord les plaques avant ou arrière. Cependant, étant donné la difficulté à contrer les deux marteaux et leurs ondes de choc, il est conseillé de viser l'avant du Megahammer afin d'éviter les marteaux tout en vous occupant de la plaque arrière.

Restez près de l'étoile de lancement au cas où vous seriez submergé. Comme vous ne disposez que d'un seul point de vie, une fuite rapide est cruciale pour survivre à ce combat.

Derrière Megahammer, vous devez encore sauter par-dessus une onde de choc tout en vous occupant des six Bullet Bills.
Continuez à bouger pour échapper aux Bill Balles à tête chercheuse.
Une fois les plaques détruites, visez la capsule de Bowser Jr. pour récupérer la deuxième étoile de puissance.

YOU GOT A STAR!

GREEN STARS

1 : La première Étoile Verte est suspendue dans l'espace, à droite des plaques jaunes mobiles, derrière le Tireur d'élite.

Juste après vous être éloigné des trois boules à pointes, préparez-vous à effectuer un saut plané au-dessus du vide pour la récupérer.

2 : La deuxième Étoile Verte tournoie au-dessus de la proue de ce navire pirate. Avancez prudemment le long de la planche, puis sautez dessus en planant.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

54 | 21

Monde 4

Galaxie supermassive

Supermassive est composé de planètes et d'ennemis issus de Des aventures précédentes, mais tout était de taille gigantesque. Bien que plus grands que vous, ces ennemis sont Ils restent vulnérables à vos attaques, alors ne laissez pas leur taille vous dissuader de partir à la recherche des Étoiles de Puissance.

Power Stars : Énormes
- Problèmes avec les grands
- Les ronfleurs, en pleine floraison

Médaille Comète : Énorme
- Problèmes avec les grands
- Les frétillants

Comète Power Star : Grande
- Course de vitesse des Wigglers

Étoiles vertes : 3

Gros problème avec les gros gigoteurs

Cartes de la galaxie

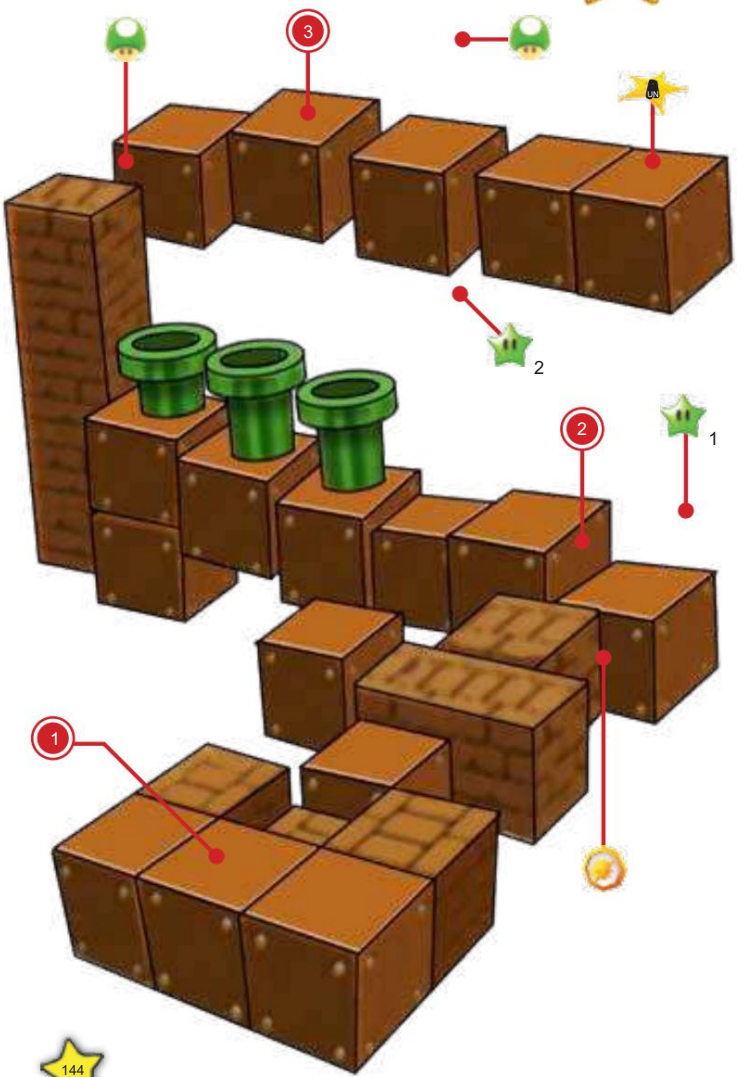
Ennemis rencontrés

Goomba

Troupe de la grotte

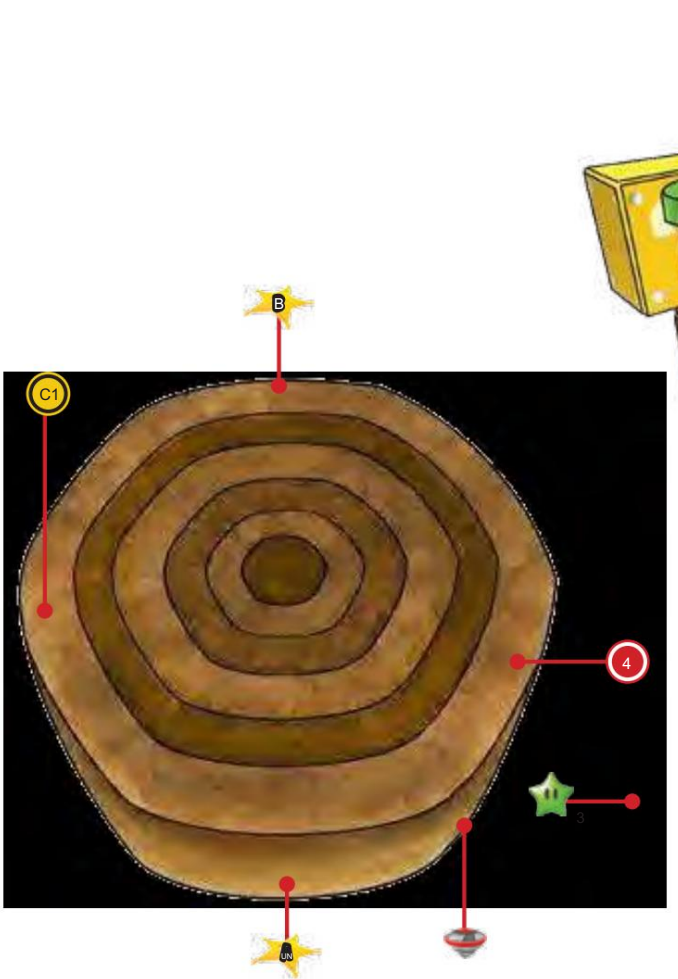
Plante Piranha

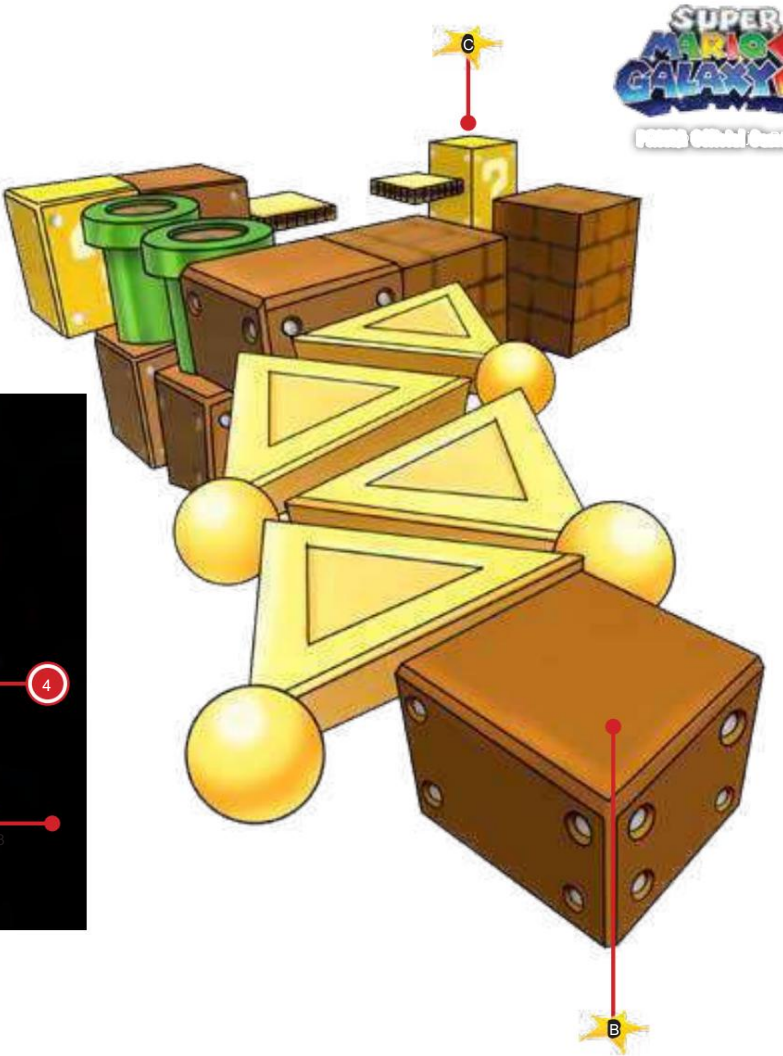
Thwomp

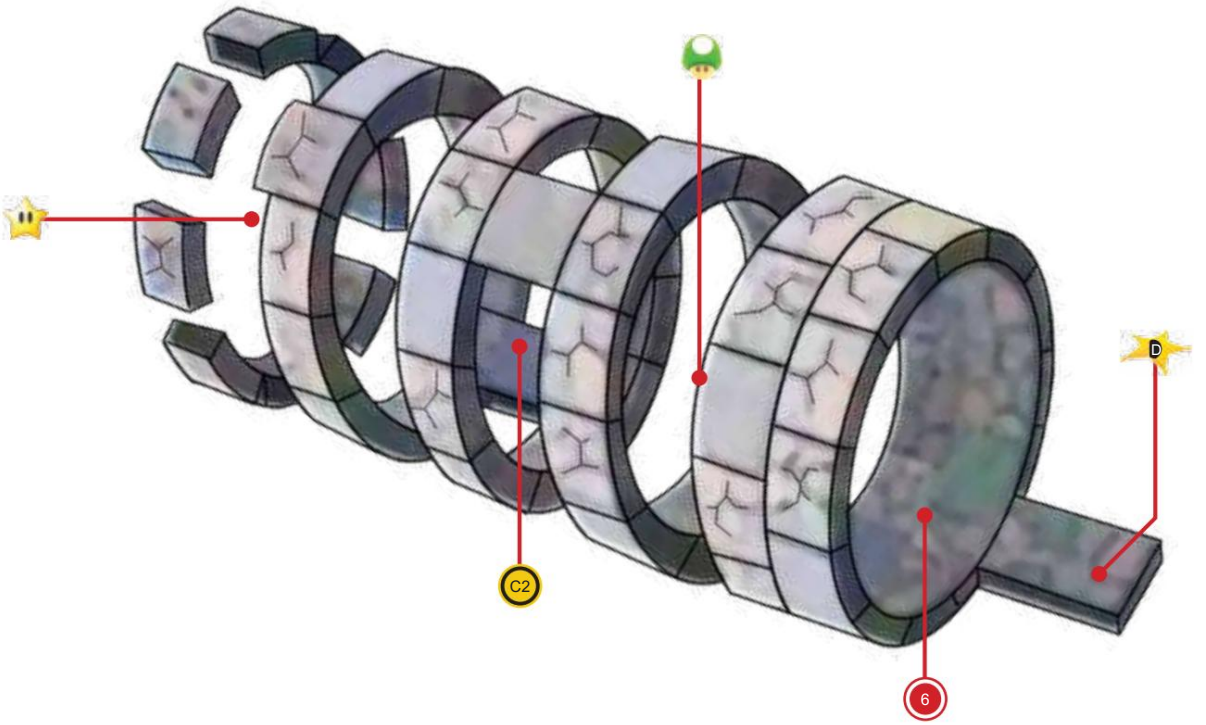


Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google







Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

56 22

1 Lorsque vous arrivez dans Supermassive Galaxy, vous êtes accueilli par Luigi. Vous pouvez désormais prendre le contrôle de Luigi et l'essayer dans cette galaxie, et bien d'autres encore. Les sauts de Luigi sont un peu plus précis que ceux de Mario, mais il ne s'arrête pas aussi vite que son frère. Cela peut s'avérer extrêmement utile dans certaines situations, comme pour franchir de grandes distances rapidement, mais attention, Luigi peut glisser et tomber d'une corniche.

NOTE

Une fois un niveau terminé avec Luigi, vous créez un parcours fantôme à travers la galaxie. Vous pouvez ensuite rejouer ce niveau avec Mario et tenter de battre le temps de votre frère, juste pour le plaisir.

COMET MEDAL

saut en longueur à travers l'espace ici pour récupérer la comète Médaille et quelques pièces supplémentaires.

2 Attendez que la pièce tourne parallèlement au bloc, puis effectuez des sauts muraux successifs pour atteindre le gigantesque bloc « ? ». Traversez rapidement les tuyaux vers la gauche, en faisant attention à la grande plante piranha qui surgit du tuyau central.

3 Les énormes Thwomps s'écrasent au sol à leur vitesse normale, mais vous avez moins de temps pour vous éloigner en raison de leur taille.

Effectuez un saut en longueur par-dessus les trous sous les Thwomps pour atteindre l'espace vide entre eux, puis décollez grâce à l'Étoile de lancement. Il vous faudra cependant effectuer un saut mural depuis les Thwomps pour y parvenir.

4 Trois Koopas géants patrouillent autour de ce planétoïde en forme de disque. Utilisez la foreuse rotative pour creuser jusqu'au centre. Abattez la planète et percutez le ventre mou des Koopas de l'autre côté. Lorsque vous aurez vaincu le troisième Koopa, l'Étoile de lancement apparaîtra.

TIP

Suivez de près un Koopa, puis sautez sur sa carapace. Après sept rebonds, vous obtenez une vie supplémentaire. En répétant l'opération, vous pouvez accumuler de nombreuses vies supplémentaires.

5 L'Étoile de Lancement mène à une petite planète herbeuse. C'est sur cette planète que se trouve l'Étoile de Puissance cachée.

Étape : En pleine floraison. Consultez la liste des étoiles de puissance suivante pour découvrir comment obtenir l'étoile de puissance cachée, soit maintenant, soit lors de votre prochaine visite à Huge Trouble with Big Wigglers.

6 L'Étoile de Puissance se trouve au sommet du mât, de l'autre côté de ces cercles de pierres. Vous pouvez soit courir le long des ponts, soit sauter par-dessus les précipices pour l'atteindre. Attention à ne pas vous jeter sur un Wiggler lancé à toute vitesse, sinon vous serez mis K.O.

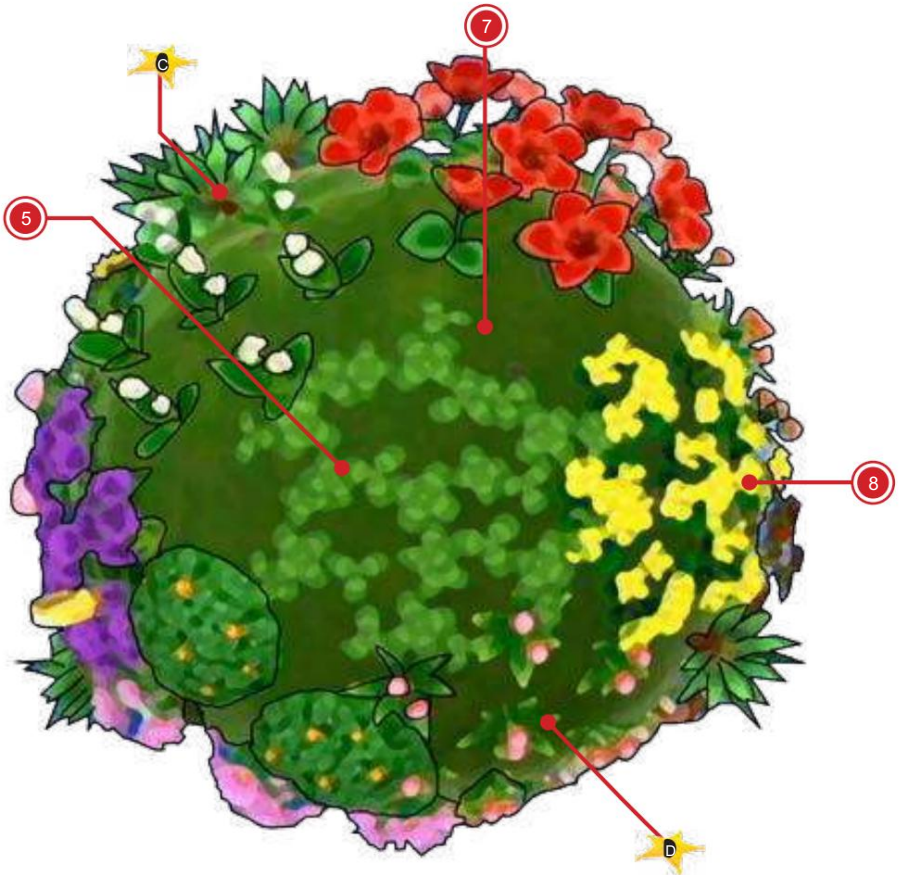
espace.

YOU GOT A STAR!

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

En pleine floraison



In Full Bloom est l'étoile de puissance cachée de cette galaxie.
Si vous souhaitez récupérer l'étoile de puissance cachée et vous éloigner de la quête principale dans « Gros problème avec les gros rongeurs », suivez ces instructions.

7 Prêt à obtenir l'Étoile de Puissance cachée ? Retournez sur cette planète. Maintenant, parcourez chaque centimètre de sa surface. Vos pas feront éclore des fleurs et surgir des pièces de monnaie du sol. Lorsque la planète entière est recouverte de fleurs, une vigne jaillit de la croûte terrestre et s'étend dans l'espace.

8 Sautez sur le tentacule et faites tourner votre télécommande Wii pour le suivre jusqu'à l'étoile de puissance. Il vous suffit ensuite de tourbillonner dessus pour la récupérer et terminer le niveau.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

57 | 22

Course de vitesse des Big Wigglers

Le défi le plus rapide de cette galaxie ne vous laisse que 2 minutes 30 au compteur. Vous devez relever les mêmes défis et récupérer l'Étoile de Puissance exactement au même endroit. Mais sans chronomètre sur le parcours pour chronométrer votre temps, il vous faudra foncer à toute allure pour atteindre votre objectif.

C1 Sur cette planétoïde, vous pouvez perdre beaucoup de temps à poursuivre les Koopas avec votre foreuse rotative. Gardez une longueur d'avance sur eux et faites tourner votre foreuse juste au moment où ils passent directement sous vous (même si la notion de « sous » est relative sur cette planète).

C2 Il suffit de survoler les espaces entre les cercles en effectuant de longs sauts. Ne perdez pas de temps à marcher jusqu'aux ponts. Il ne vous reste que 30 secondes, vous ne pouvez pas vous permettre de prendre des risques. Attention aux Wigglers !

YOU GOT A STAR!

GREEN STARS

1 : Pour récupérer la première étoile verte, sautez sur la pièce géante qui tourne. Lorsqu'il devient perpendiculaire au grand bloc ?, effectuez un salto latéral vers l'étoile et tournez vers elle.

2 : La deuxième étoile verte est suspendue dans le vide juste en dessous des Thwomps. Descendez dans l'espace entre les Thwomps, puis tournez sur vous-même pour atteindre l'étoile verte.

3 : Pour attraper la dernière étoile verte, rebondissez sur le dos d'un Koopa jusqu'à ce que vous soyez directement sous le prix. Puis, tournez sur vous-même pour gagner un peu d'altitude.

La galaxie de Flipsville

Flipsville Galaxy joue avec la gravité. Vous êtes constamment attiré vers le sol, quel que soit l'endroit où vous vous trouvez sur une planète. Utilisez les grilles pour passer d'une face à l'autre des planètes et partir à la recherche des Étoiles de Puissance.

Power Stars : Flip-Flop à Flipsville,
Le nouveau logement de Flipsville

Médaille Comète : Flip-Flop à Flipsville

Étoile de puissance comète :
Vitesse de rotation de la pièce violette
Courir

Étoiles vertes : 3

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Flip-Flopping à Flipsville

Cartes de la galaxie

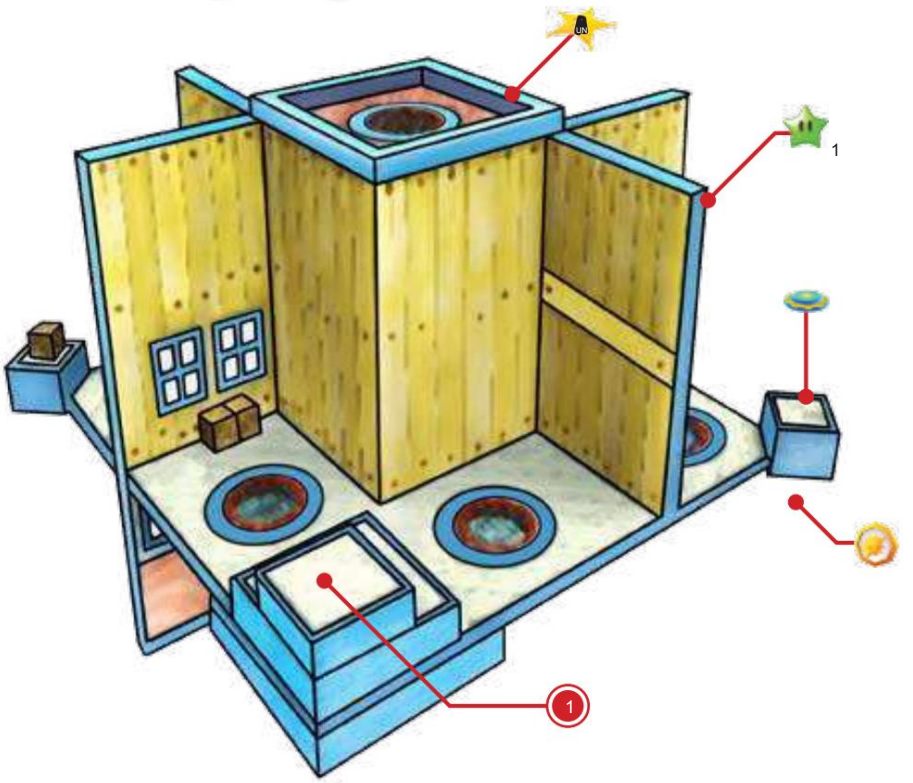
Ennemis rencontrés

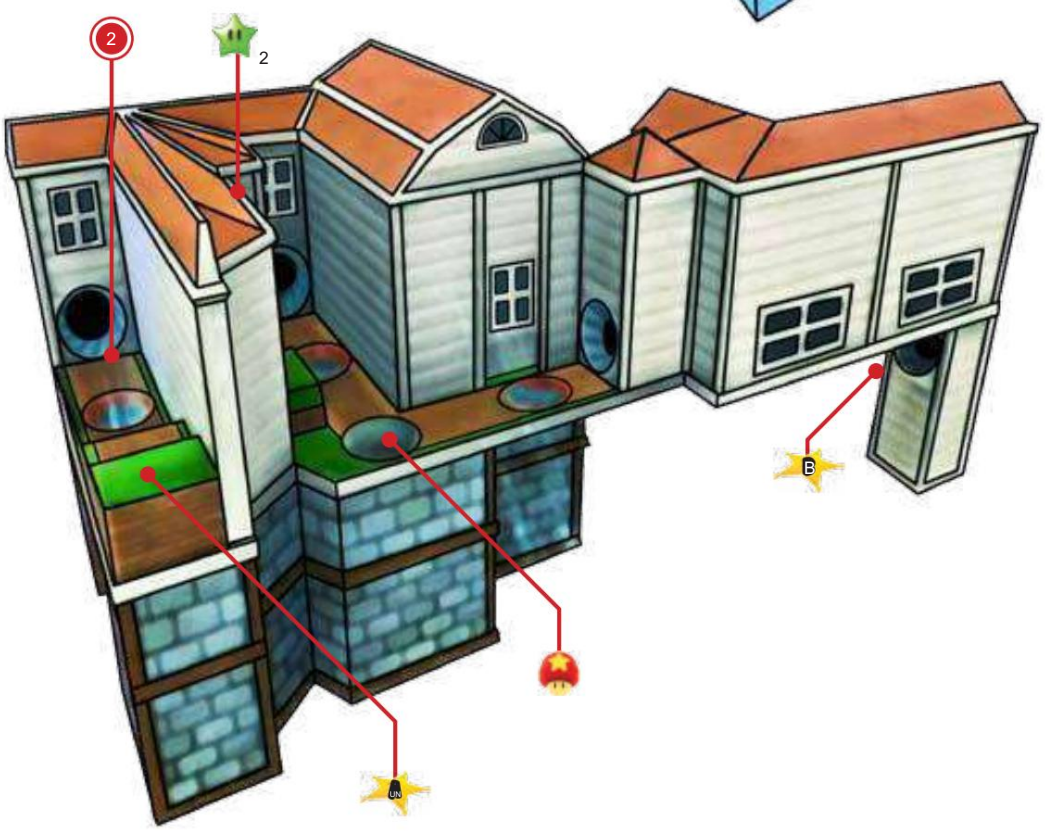
Chomp

Goomba

Chiot

Tourbillon



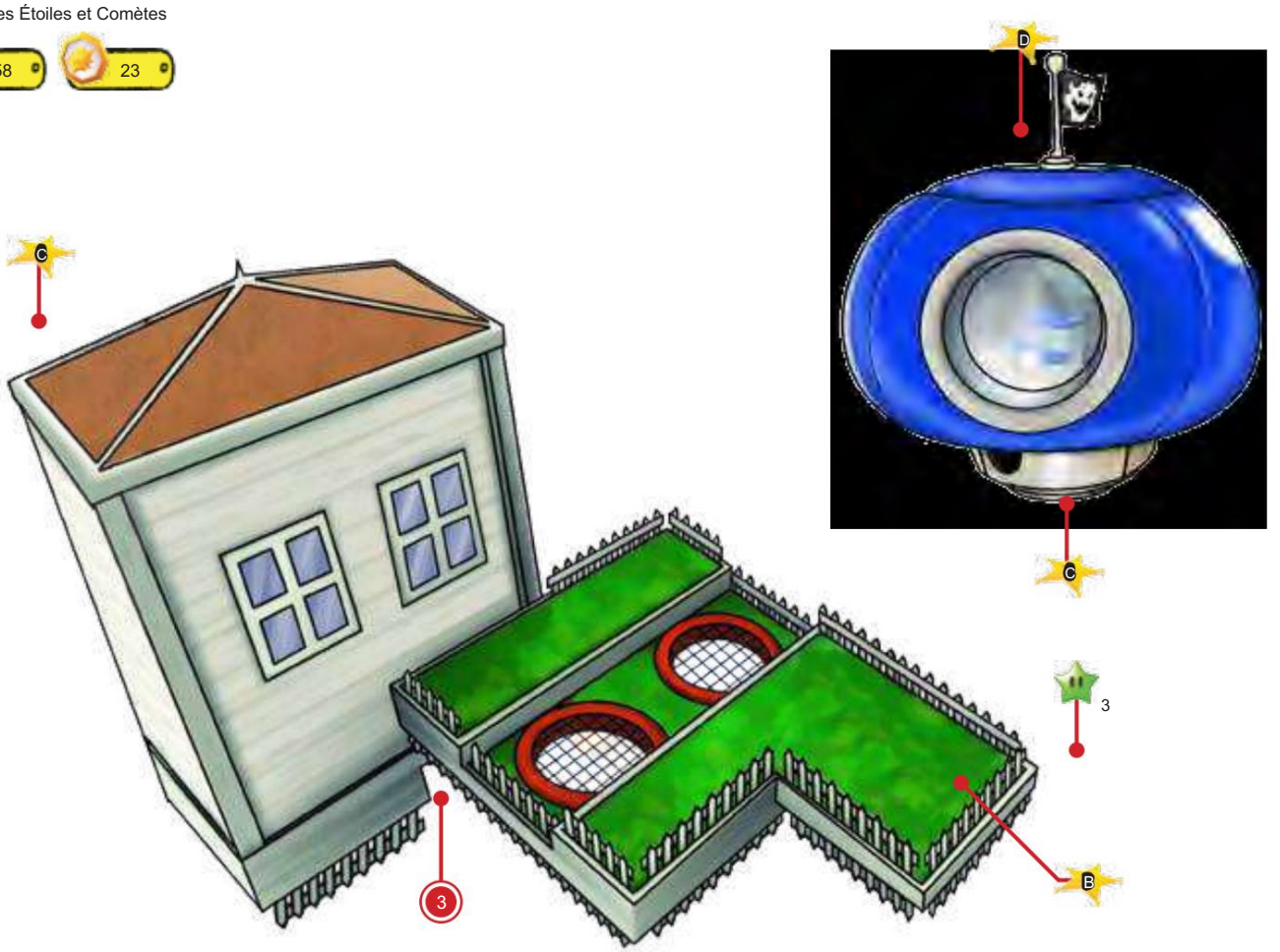


Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

58 23



1 Flipsville est recouverte de grilles qui tournent lorsqu'on effectue une attaque rodéo. Impossible de vaincre le Pupdozer, ce colosse pataud, sans utiliser ces grilles. Placez-vous du côté opposé du sol par rapport au Pupdozer, afin de l'attirer sur la grille. Effectuez ensuite une attaque rodéo pour faire pivoter la grille et vaincre le Pupdozer.

Il y a sept Twirlips sur la plateforme située de l'autre côté du téléporteur.

Rebondissez dessus avant la fin du temps imparti pour collecter trois champignons 1-Up.

COMET MEDAL

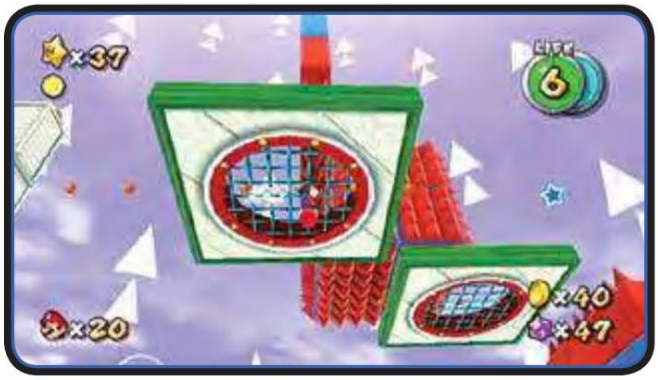
Utilisez cette grille pour accéder au fond de Flipsville et localiser la médaille comète de la galaxie.

2 Les Chomps de cette planète sont invincibles, même en retournant les grilles. Utilisez-les simplement pour les éviter, en les laissant rouler avant qu'ils ne parcourent la planète.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Récupérez le Champignon de Vie dans cette petite fosse, mais sortez de là avant que les Chomps venant de toutes parts ne vous tombent dessus.



TIP

Mais restez dans les parages, car lorsque les Chomps éclatent (soit en tombant dans un trou, soit en se percutant), ils rapportent des Star Bits.

3 Utilisez les grilles pour vous balancer d'avant en arrière sur ces plateformes mobiles et évitez les parois hérissées de pointes. Si vous vous cognez accidentellement contre les pointes, vous serez éjecté de la plateforme et tomberez dans le vide.

Combat de boss : Glamdozer

Glamdozer est une menace colossale qui règne sur Flipsville. Comme ses Pupdozers, son seul point faible est son ventre. Ce grand planétoïde est recouvert de grilles, vous offrant ainsi de nombreux endroits pour effectuer des attaques au sol sous ce colosse magnifique. Le hic, cependant, est d'attirer Glamdozer au-dessus d'une grille. Glamdozer a beau être énorme, elle est rapide et changera de direction plus vite que les Pupdozers.

Observez l'ombre de Glamdozer lorsque vous vous trouvez à l'autre bout de la planète, puis foncez vers les grilles qu'elle traverse. Compte tenu de sa vitesse, vous devrez peut-être effectuer de longs sauts pour combler les distances. De plus, elle change de direction sans prévenir ; la grille que vous visiez n'est donc pas forcément celle sur laquelle elle s'arrêtera brièvement.

Après avoir frappé Glamdozer, elle se met à cracher des boules de lave sur les grilles. Il est impossible de toucher, et encore moins de retourner, ces grilles tant que la lave ne se dissipe pas, après quelques secondes.

Il faut trois coups pour arrêter Glamdozer.

Quand il ne vous reste qu'un seul coup, elle entre dans une rage folle et se lance à votre poursuite à toute vitesse. Sa trajectoire devient erratique pour vous empêcher d'anticiper la grille qu'elle vise. Elle peut désormais cracher plusieurs boules de lave sur différentes grilles, limitant ainsi vos options. Amenez-la vers une grille près du bord de la planète, puis effectuez un long saut par-dessus le rebord pour la rattraper juste avant qu'elle ne s'en aille. Ce troisième coup révèle l'Étoile de Puissance.

YOU GOT A STAR!

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

58 | 23

GREEN STARS

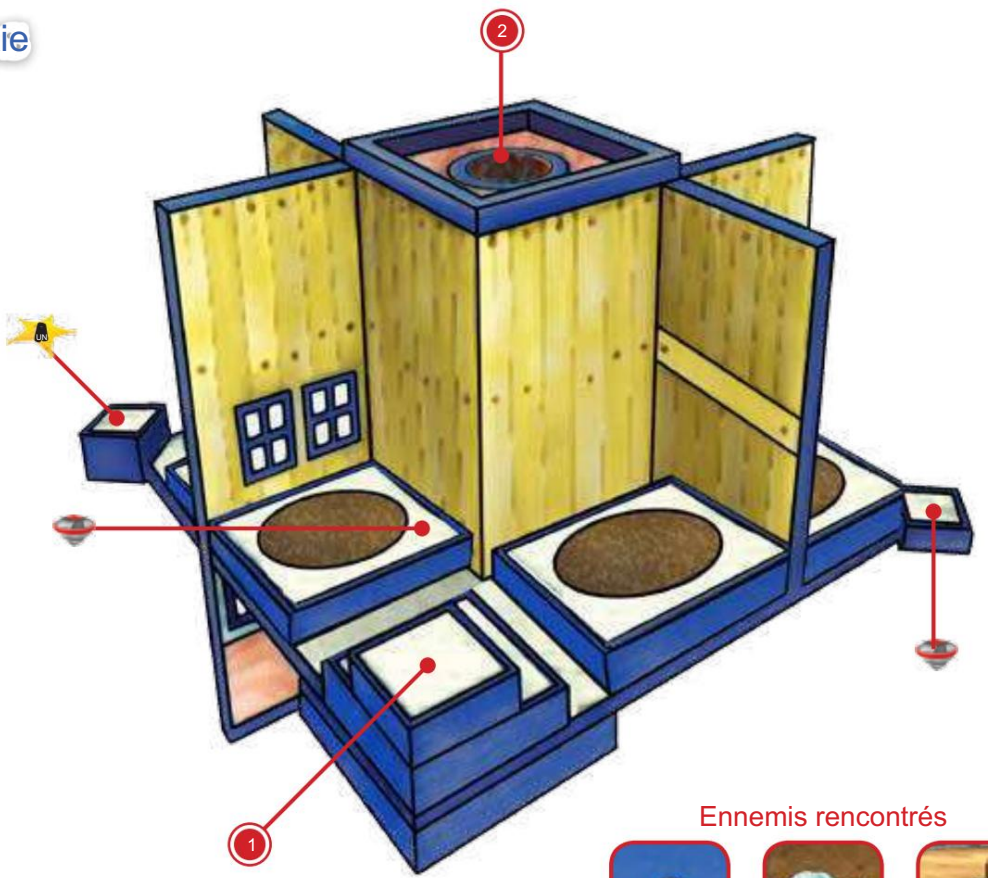
1 : Juste avant de quitter la première planète, traversez le haut du mur ici pour trouver la première étoile verte.

2 : Sautez contre le mur au-dessus de ce générateur Chomp pour grimper jusqu'à la deuxième étoile verte, qui se trouve près du bord d'un toit escarpé.

3 : Vous prenez un gros risque en visant cette Étoile Verte. Tenez-vous au bord de cette planète et laissez-vous tomber vers le butin. Si vous ratez votre cible, il n'y a pas de retour possible avant la chute dans l'espace.

Le nouveau logement de Flipsville

Cartes de la galaxie



Ennemis rencontrés

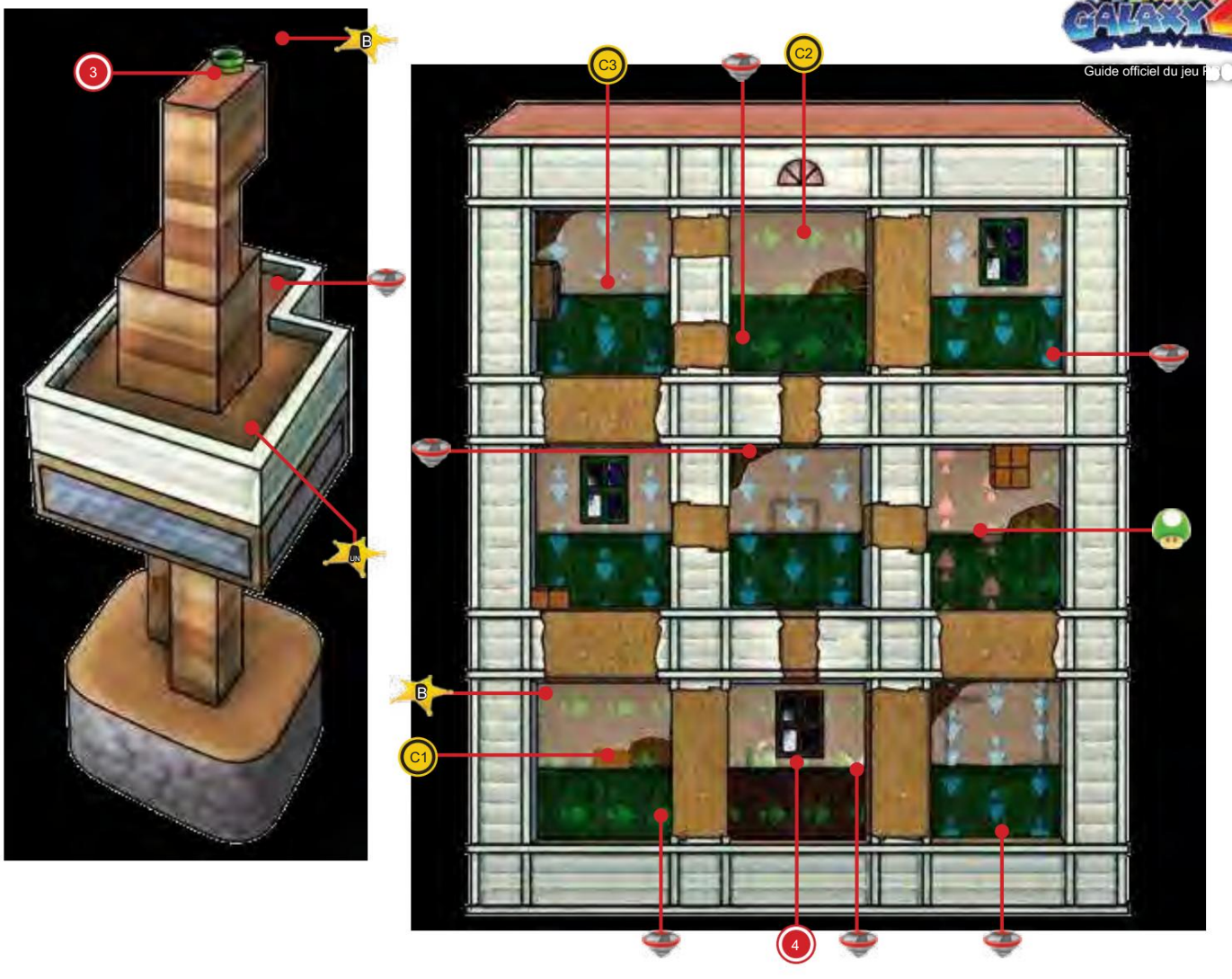
Goomba

Micro Mecha Bowser

Tourbillon

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google



1 La première planète de ce niveau ressemble beaucoup à la planète originale du précédent Power Star.

Cependant, au lieu de soulever des grilles, vous devez forer dans de la terre meuble. Attention aux Micro Mecha-Bowsers qui ne peuvent être vaincus qu'avec des attaques au sol et des attaques à la foreuse.

Le téléporteur mène à sept autres Twirlips, mais ces fleurs fougueuses sont un peu plus rapides que le groupe précédent.

2 L'étoile de lancement est dissimulée dans cette petite alcôve, accessible uniquement en forant jusqu'au toit de la planète puis en descendant sur le côté.

3 Le seul moyen de quitter cette planète est par le chaîne verte Le tuyau se trouve tout en haut de la tour de terre. Prenez la foreuse rotative et placez-vous dans cette alcôve. Faites tourner la foreuse jusqu'au pied de la tour opposée, à l'extrémité sud de la planète.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

60 23

Ensuite, placez-vous sur cette parcelle de terre et percez. Si vous percez sur les autres rebords, vous n'atteindrez pas le sommet du tuyau de distorsion.

4 Pour générer l'Étoile de Puissance, vous devez collecter cinq Étoiles d'Argent. Cette planète comporte neuf salles.

La gravité est régie par les flèches changeantes sur les murs. Utilisez la foreuse rotative pour creuser dans les étoiles d'argent en observant les motifs des flèches.

Les flèches vous guideront vers les Étoiles d'Argent, si vous les laissez faire. Creusez la terre juste au moment où les flèches changent de direction pour tomber dans une Étoile d'Argent en réapparaissant de l'autre côté.

Une fois les cinq étoiles d'argent trouvées, l'étoile de puissance apparaît dans la salle centrale. Attendez que les flèches pointent vers cette salle, puis creusez le sol pour la récupérer.

YOU GOT A STAR!

Course contre la montre pour faire tourner la pièce violette

Le défi « Pièces violettes en course » se déroule uniquement sur la planète à neuf salles. Les mêmes flèches indiquent la gravité, mais au lieu de chercher cinq étoiles d'argent, vous devez collecter 100 pièces violettes en moins de 2 minutes 30.

C1 Vous avez peut-être l'air d'avoir beaucoup de temps, mais en réalité, ce n'est pas le cas. Si vous manquez les pièces dans une pièce en volant dans les airs avec la gravité changeante, vous devez attendre quelques secondes que les flèches reviennent et vous indiquent la bonne direction.

C2 Utilisez la gravité pour vous propulser à travers les rangées de pièces. En tenant la foreuse rotative, il est difficile de prendre de la hauteur et d'attraper les pièces les plus hautes, car secouer la télécommande Wii active la foreuse.

C3 Nettoyez méthodiquement les salles une par une. Si vous devez faire un deuxième ou un troisième tour de la planète, vous aurez du mal à récupérer les 100 pièces à temps.

YOU GOT A STAR!

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Galaxie de la plage Starshine

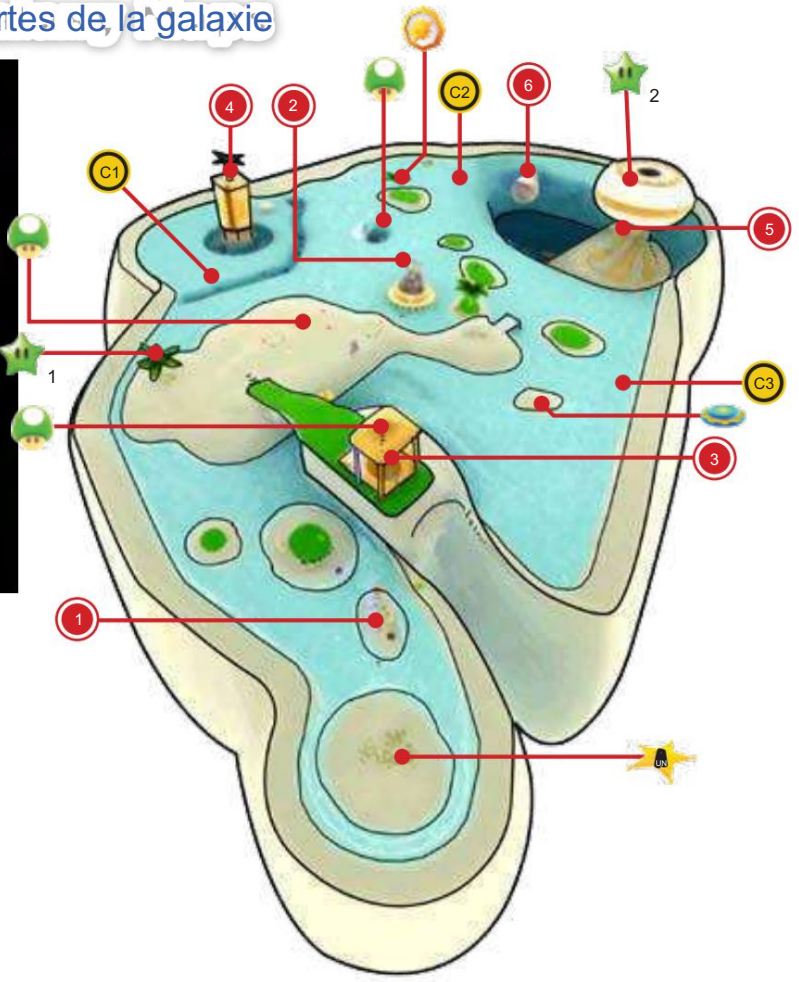
Starshine
La plage
a l'air merveilleuse

Vous rêvez de vacances, mais Peach est en danger et Bowser complote : pas le temps de se prélasser au soleil ! Accompagné de Yoshi, vous devez retrouver les Étoiles de Puissance de la Plage Étoilée pour poursuivre votre exploration du cosmos.

Étoiles de puissance : Surf,
Sable et Étoiles d'argent,
Escalader les nuages
Tour
Médaille Comète : Surf,
Sable et étoiles d'argent
Étoile de puissance comète : Violette
Coin Beach Dash
Étoiles vertes : 3

Surf, sable et étoiles d'argent

Cartes de la galaxie



LEGEND

- Power Stars
- Étoile verte
- Médaille Comète
- Champignon 1-Up
- Champignon de vie
- Fleur de feu
- Champignon abeille
- Champignon Boo
- Champignons de printemps
- Fleur des nuages
- Champignon de roche
- Perceuse à rotation
- Téléporteur
- Point d'intérêt
- Étoile de puissance comète
- Points d'intérêt
- Connexions planétaires

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

64 24

Ennemis rencontrés

Gaffe

Cheep Cheep

Crabe

Gringill

Lakitu

Skeeter

Épineux

Urchin

1 Toi ne peut pas

L'objectif est de rassembler les cinq étoiles d'argent nécessaires pour trouver l'étoile de puissance sans l'aide de Yoshi. Libérez Yoshi de l'œuf près du point de départ et restez près de lui pendant la majeure partie du niveau.

Avec Yoshi, vous aurez peut-être plus de facilité à vaincre les Crabbers sur le téléporteur.

2 La première étoile d'argent se trouve au-dessus de cette statue. Utilisez les fleurs pour vous frayer un chemin vers le ciel et décrocher le précieux trophée.

COMET MEDAL

La comète Médaille on peut trouver sous l'eau un tunnel sous-marin. Plongée vers le bas et Organisez votre nage pour passer devant les deux Gringill. La médaille Comète se trouve juste derrière eux.

3 La prochaine Silver Star se trouve dans ce boîtier.

Avalez un Spiny, puis foncez vers la mallette. Crachez le Spiny dedans pour la briser et libérer l'Étoile d'Argent.

4 Utilisez le fruit dirigeable pour atteindre le sommet de cette tour et récupérer la troisième étoile d'argent.

Vous devez descendre de Yoshi se glisse sous le vagues et localiser la médaille Comète.

Il tourne entre deux Gringills, alors nagez vite !

5 Nagez jusqu'à la quatrième Étoile d'Argent, située près de la plateforme en forme d'ampoule, au bord de la planète. Vous pouvez nager avec ou sans Yoshi, ou utiliser un Piment Éclair pour filer à la surface.

6 La dernière Étoile d'Argent se trouve au-dessus de cette île à la forme étrange. Placez-vous au bord de la sphère pour la faire tourner dans l'eau. Le trampoline au-dessus de la « mèche » doit être orienté vers le haut. Rebondissez ensuite sur le trampoline avec Yoshi et envolez-vous vers l'Étoile d'Argent. Il ne vous reste plus qu'à récupérer votre Étoile de Puissance !

YOU GOT A STAR!

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

GREEN STARS

1 : La première étoile verte se trouve au-dessus de ce bloc ?. Faites un salto arrière sur le palmier, puis un salto arrière sur le bloc. Enfin, effectuez un saut périlleux pour atteindre l'Étoile Verte.

2 : Avec le saut plané de Yoshi, Vous pouvez récupérer cette étoile verte à côté de la plateforme en forme d'ampoule.

Course de plage de pièces violettes

Trente-cinq secondes pour ramasser 100 pièces violettes ? Pas de problème ! Grâce aux Piments Éclair disséminés le long des pièces violettes flottant sur l'eau, Yoshi peut foncer à travers les récompenses sans jamais ralentir. Il y a 140 pièces violettes au total sur la planète, alors pas de panique si vous en ratez quelques-unes en courant.

flots.

C1 Trente-cinq secondes passent à une vitesse folle, presque aussi vite que Yoshi après avoir englouti un piment. Dès le départ, foncez au milieu des deux files de pièces pour les attraper toutes les deux.

C2 Lorsque la ligne de pièces violettes se divise en trois, il peut être difficile de toutes les ramasser. En vous alignant sur les pièces centrales puis en effectuant des allers-retours, vous pouvez en récupérer environ 90 %.

CAUTION

Alors que vous vous élancez sur le mer, soyez sûr vous gardez une vue dégagée la ligne pour la prochain Dash Poivre. Si vous ratez un Piment Dash ou si vous n'avez plus de chaleur avant d'atteindre le prochain, Yoshi plonge dans l'eau. Comme Yoshi ne nage pas très vite, vous êtes pratiquement cuit à ce moment-là.

C3 La dernière rangée de pièces violettes est composée de trois pièces. Placez-vous dans la file et zigzaguez pour en ramasser le plus possible avant la fin du temps imparti. L'Étoile de Puissance apparaît sur l'île au bout de cette rangée.

YOU GOT A STAR!

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

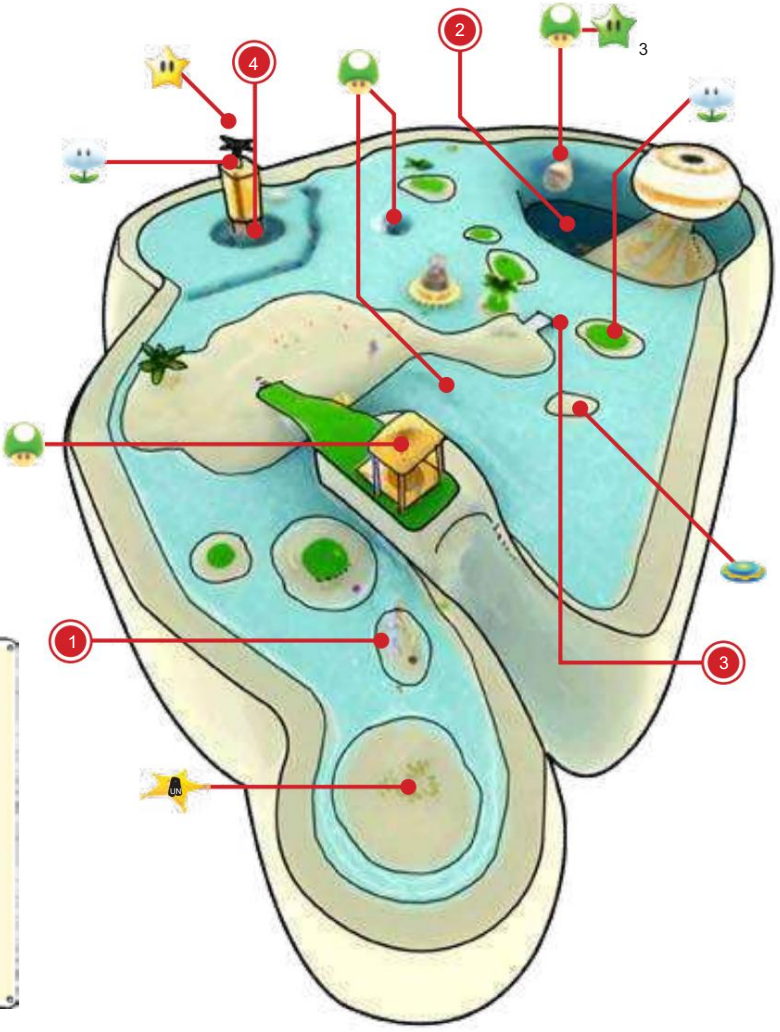
Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

63 24

Escalader la tour nuageuse

Cartes de la galaxie



Ennemis rencontrés

Crabe

Skeeter

Tourbillon

Urchin

1 Le peuple Pianta vous projette en l'air si vous le touchez.

C'est un bon moyen de grimper dans les arbres ou de parcourir rapidement la moitié de l'île en avion.

Pagaiez sur le dos de sept Crabbers après avoir utilisé le Téléporteur pour déposer trois Champignons 1-Up.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

2 Pour atteindre le sommet de la tour des nuages, il faut d'abord plonger en profondeur. Nagez dans l'eau en évitant les oursins et en ramassant

des pièces (cela vous redonne de l'air). Nagez jusqu'au tuyau au fond. Une petite étoile de lancement vous propulsera au sommet de la tour.

Effectuez une attaque au sol sur le bouton situé au sommet de la tour pour faire apparaître une Fleur des nuages sur une île. Vous aurez besoin du pouvoir de la Fleur des nuages pour atteindre le sommet de la tour.

3 Comme la Fleur Nuage disparaît au contact de l'eau, vous devez piloter un radeau de feuilles à travers le De la mer jusqu'au pied de la tour. Repérez les Pianta sur les îlots en contrebas de la cabane pour récupérer un radeau de feuilles.

4 Quelques nuages encerclent la tour. Faites un saut périlleux arrière depuis le radeau et tournez sur vous-même pour Créez vos propres plateformes. Migrez vers les clouds existants autant que possible afin de préserver vos clouds personnels.

Au sommet de la tour, effectuez un salto arrière et utilisez une plateforme nuageuse pour attraper l'Étoile de Puissance au-dessus du grand palmier.

YOU GOT A STAR!

GREEN STARS

3 : La troisième étoile verte se trouve au-dessus de l'île à la forme étrange. Prenez une fleur nuage et dirigez un radeau de feuilles jusqu'à l'île sphérique. Sautez sur le trampoline, puis utilisez vos trois plateformes nuageuses pour atteindre l'étoile verte. Faites des sauts périlleux arrière pour gagner de la hauteur à chaque bond.

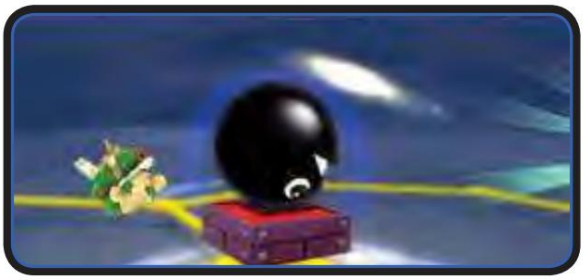
Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

63 24

Chompworks Galaxy



Vous êtes-vous déjà demandé d'où viennent tous ces Chomps géants ? Figurez-vous qu'il existe une planète perdue dans l'espace où les Chomps sortent tout simplement d'une chaîne de montage. Parviendrez-vous à survivre dans cette usine redoutable et à ramener des Étoiles de Puissance ?

Power Stars : Où sont les Chomps est fait de Or, printemps dans le Chompworks

Médaille Comète : Où la Chomps est fait de Or

Étoile de puissance comète : Clones cosmiques dans le Chompworks

Étoiles vertes : 3

Là où les crocs sont en or

Cartes de la galaxie

LEGEND

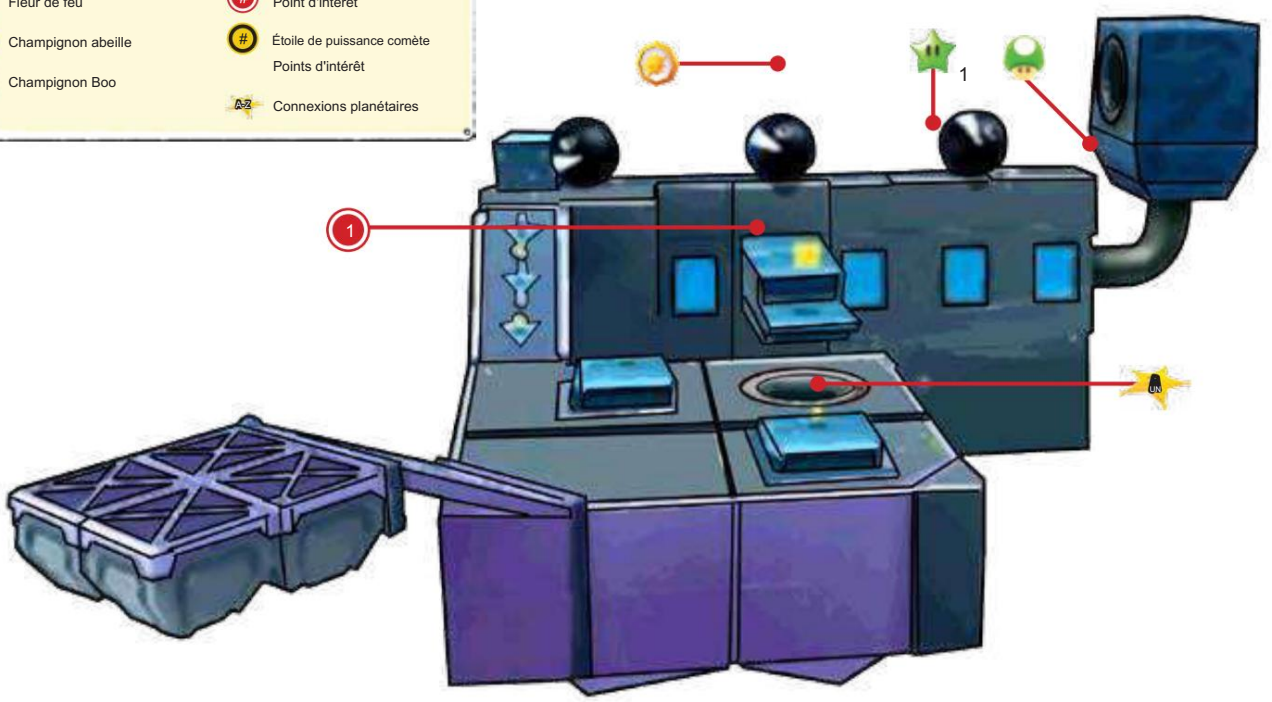
- Power Stars
- Étoile verte
- Médaille Comète
- Champignon 1-Up
- Champignon de vie
- Fleur de feu
- Champignon abeille
- Champignon Boo
- Champignons de printemps
- Fleur des nuages
- Champignon de roche
- Perceuse à rotation
- Téléporteur
- Point d'intérêt
- Étoile de puissance comète
- Points d'intérêt
- Connexions planétaires

Ennemis rencontrés

Chomp

Goomba

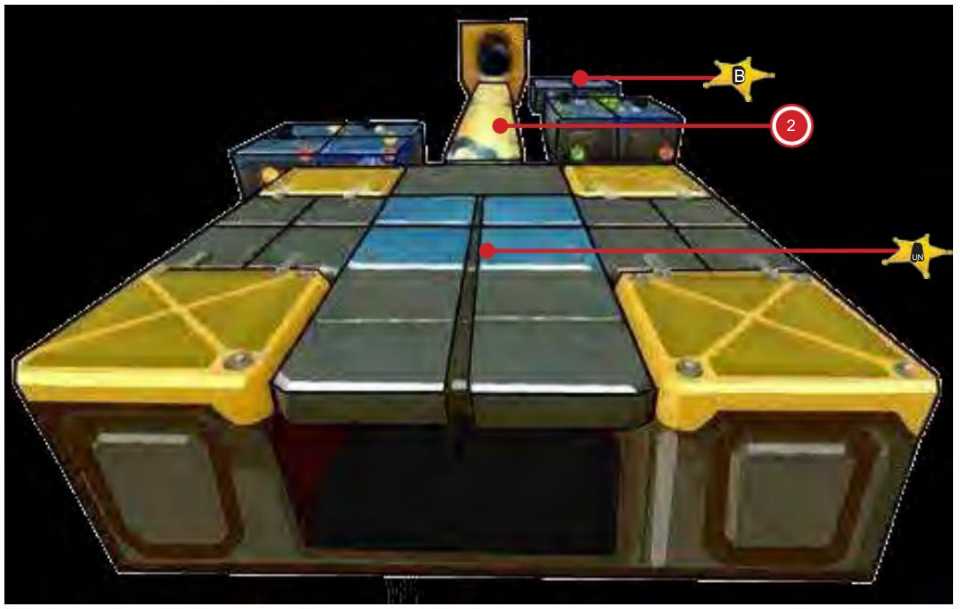
Goombeetle

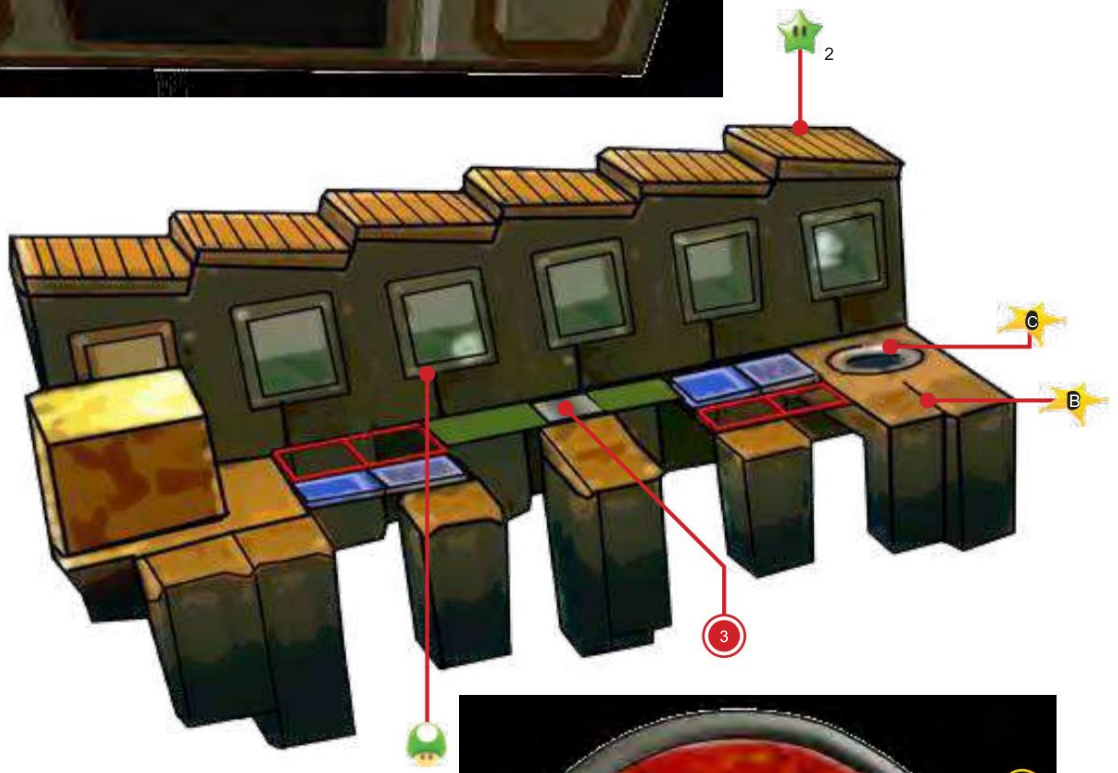


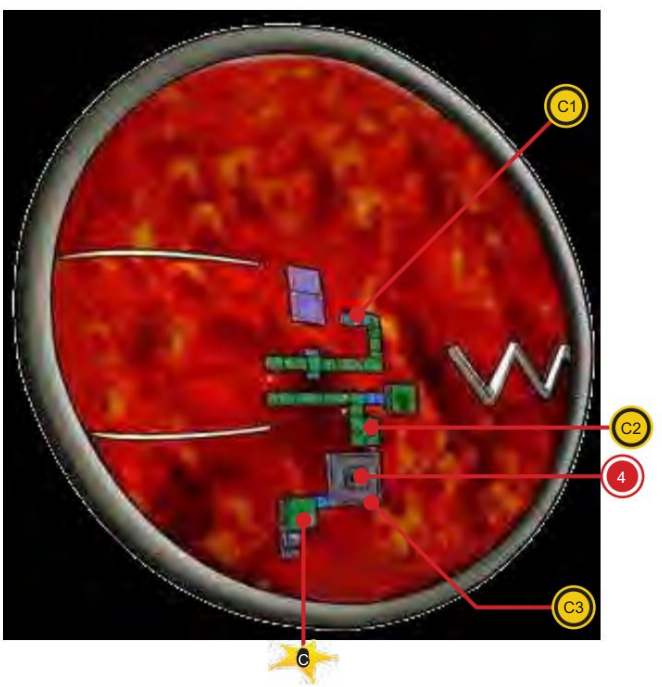
Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Là où les Chomps sont faits d'or, des clones cosmiques dans les Chompworks jaillissent dans les Chompworks







Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

65 25

1 Pour quitter la première planète de cette galaxie, vous devez ouvrir un passage à l'un des Chomps géants pour qu'il puisse atteindre la petite fosse près des robots Gearmo.

Commencez par sauter sur la file de Chomps qui roulent, puis courez vers la gauche pour éviter de vous faire écraser ou de tomber du rebord. Actionnez ensuite l'interrupteur pour retirer le cube qui bloque le passage des Chomps vers le niveau inférieur.

Glissez le long de la rampe puis tenez-vous sur le tapis bleu.
La plateforme s'enfonce sous votre poids. Laissez un Chomp rouler dessus, puis reculez pour qu'il s'écrase dans le trou. Cela libère une Étoile de Lancement.

COMET MEDAL

La médaille Comète est au-dessus de la ligne de Chomps. Accrochez-vous au bord de la plateforme et attendez une interruption dans le défilé. Faites un salto arrière par-dessus un Chomp et tournoyez pour récupérer la Médaille Comète.
Redescendez rapidement ou courez vers la gauche pour éviter d'être projeté dans l'espace.

2 Pour atteindre l'étoile de lancement, vous devez sauter de plateforme en plateforme avec les petits Chomps et vous faufiler par-dessus la ligne principale de gros Chomps. Chronométrez vos sauts pour éviter tout contact avec les Chomps invincibles.

La pièce secrète située sous le tuyau de téléportation vert renferme trois Cubes Chanceux. Lancez-les et croisez les doigts : vous obtiendrez des Champignons 1-Up !

3 Pour trouver l'étoile de lancement sur cette planète, inclinez la bascule vers la gauche avec votre poids, puis actionnez l'interrupteur pour libérer des Chomps. Faites tourner la bascule pour retourner les plateformes bleue et rouge afin qu'un Chomp traverse la planète et tombe dans la trémie à droite, libérant ainsi l'étoile de lancement.

4 La Power Star est enfermée dans un Gold Chomp.
Pour le libérer, vous devez préparer un passage à travers l'usine pour le Chomp afin qu'il se brise dans la fosse près du point de départ de cette planète.
Sautez de l'autre côté de l'usine et maintenez enfoncé le bouton qui empêche le Chomp doré de rouler sur les rails.

Retournez en courant au point de départ et attendez le Chomp d'or. Dès qu'il touche la plateforme bleue, appuyez sur le bouton bleu pour le faire monter. Le Chomp dévale alors la rampe suivante et tombe dans la fosse, libérant ainsi l'Étoile de puissance.

YOU GOT A STAR!

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Clones cosmiques dans les ateliers de Chompworks

La comète qui survole Chompworks libère une armée de clones cosmiques. Vous devez terminer le niveau en brisant un Champ d'or, tout en éliminant les clones cosmiques qui vous poursuivent sans relâche.

C1 Saute au milieu de la planète pour que le Clones cosmiques ne sont pas proches

Au moment de descendre le premier tapis, vous devez vous assurer qu'ils vous suivent. Il est impossible de gérer en toute sécurité leur présence si vous devez faire demi-tour pendant la descente du tapis et qu'ils courent vers vous.

C2 Occupez les Clones Cosmiques en tournant en rond pour rejoindre la plateforme centrale. Vous devez y arriver juste à temps pour la descendre. Ne restez pas trop longtemps immobile, sinon les Clones Cosmiques vous percuteront et vous précipiteront dans la lave.

C3 Courez jusqu'à la fosse pour ralentir les Clones Cosmiques pendant que le Champ Doré s'approche de la plateforme que vous devez lever avec le bouton bleu.

Assurez-vous de bien contourner le bouton bleu afin d'avoir un chemin dégagé jusqu'à lui lorsque vous devrez faire rebondir le Champ d'or en haut du bloc.

Lorsque vous libérez l'Étoile de Puissance, tous les Clones Cosmiques explosent en morceaux d'étoile. Agitez la télécommande Wii au-dessus d'eux pour les ramasser avant de récupérer l'Étoile de Puissance et de retourner au Vaisseau Mario.

GREEN STARS

1 : La première étoile verte se trouve derrière la ligne de Chomps qui roulent. Sautez par-dessus les Chomps, puis effectuez un long saut pour atteindre l'étoile verte. Attention, si vous ratez votre coup, vous tomberez dans le vide.

2 : Sautez sur la boîte Champ puis sautez jusqu'au toit de cette section de l'usine pour localiser la deuxième étoile verte.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Là où les Chomps sont faits d'or, des clones cosmiques dans les ateliers Chompworks jaillissent dans les ateliers Chompworks

Médailles Étoiles et Comètes

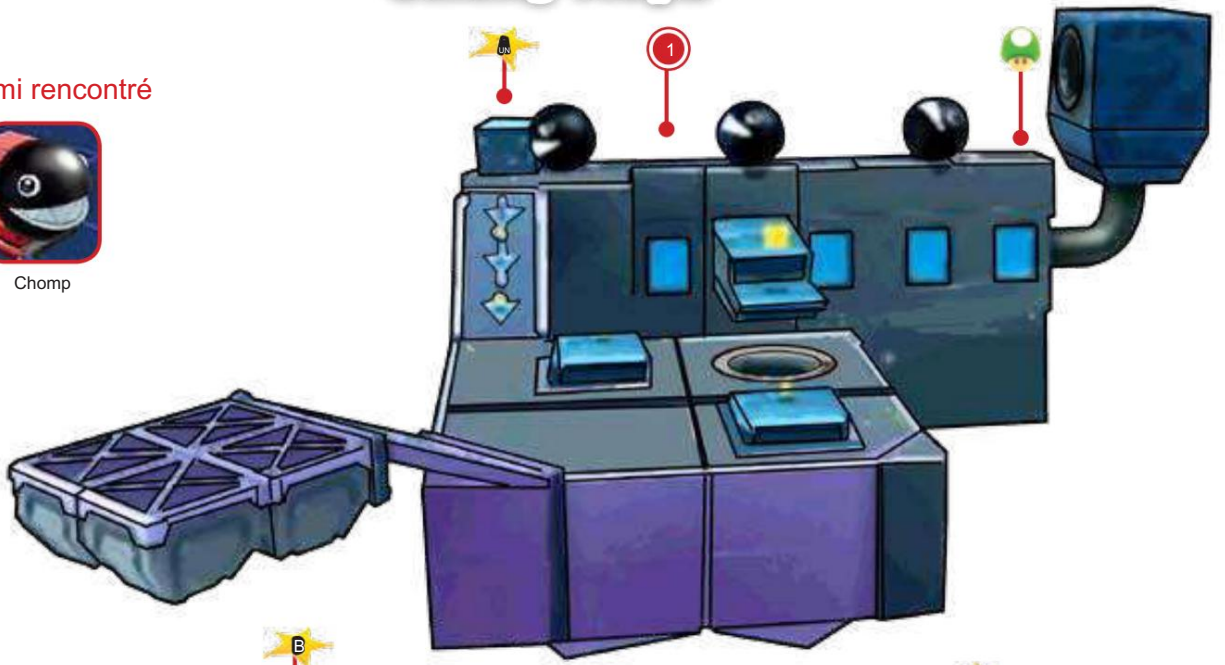
66 25

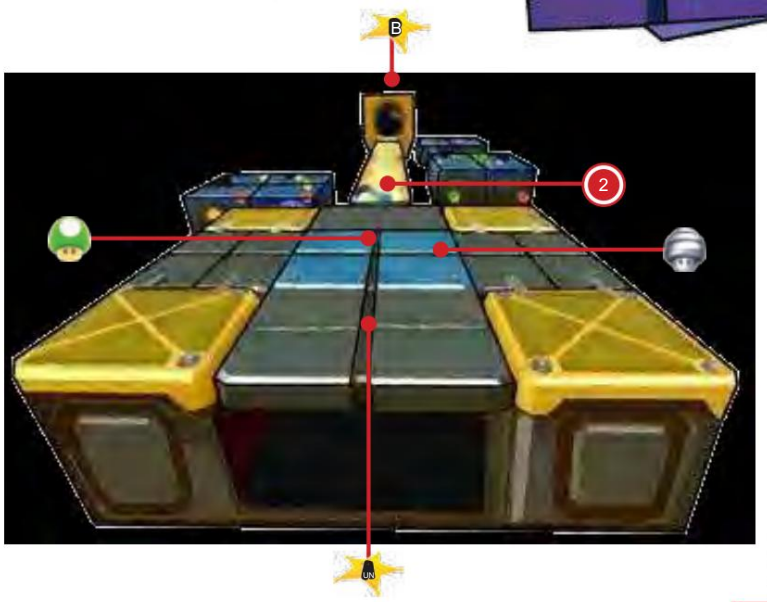
Plongez dans l'univers Chompworks !

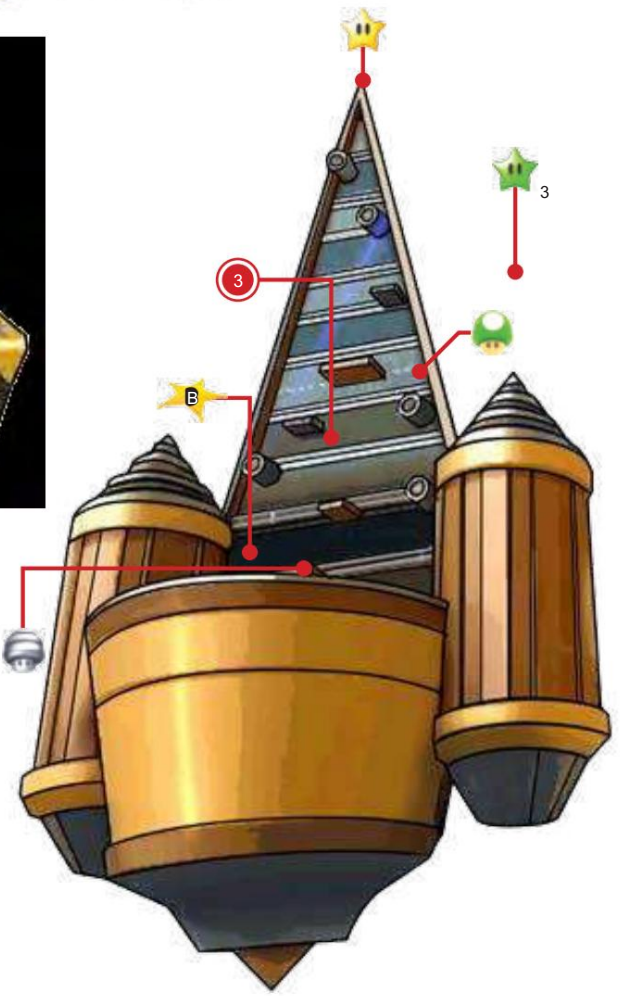
Cartes de la galaxie

Ennemi rencontré

Chomp







LEGEND

- Power Stars
- Étoile verte
- Médaille Comète
- Champignon 1-Up
- Champignon de vie
- Fleur de feu
- Champignon abeille
- Champignon Boo
- Champignons de printemps
- Fleur des nuages
- Champignon de roche
- Perceuse à rotation
- Téléporteur
- Point d'intérêt
- Étoile de puissance comète
- Points d'intérêt
- Connexions planétaires

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

1 Au début du niveau, sautez vers l'étoile de lancement près de la ligne de Chomps. Il est beaucoup plus facile de quitter la première planète cette fois-ci !

3 Utilisez le champignon à ressort pour rebondir sur le flanc de cette planète. La pièce « ? » crée une ligne de pièces sur laquelle vous pouvez vous élancer, mais attention aux noix qui roulent et qui pourraient vous faire tomber dans la lave.

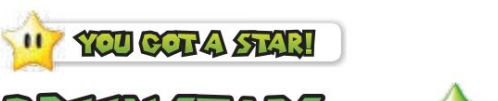
2 Attrape le champignon printanier et fonce dans les airs pour récupérer un champignon 1-Up.

Maintenant, sautez par-dessus les Chomps qui roulent, en gardant chaque rebond aussi droit que possible. Il est facile de tomber dans la lave, de perdre le Champignon de Printemps et de subir de lourds dégâts.

L'étoile de puissance se trouve au sommet de la planète. Rebondissez sur l'écrou roulant, en vous penchant vers l'Étoile de Puissance pour terminer le niveau.

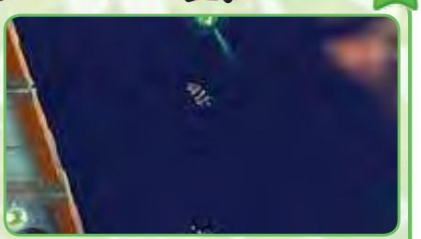
Après avoir franchi la large file de Chomps, vous devez rebondir sur une planche beaucoup plus fine.

Si vous perdez le Champignon Ressort, vous pouvez toujours atteindre l'Étoile de Lancement en effectuant des sauts périlleux arrière au-dessus des Chomps.



GREEN STARS

3 : Utilisez le champignon à ressort pour rebondir jusqu'au cône. Chargez votre élan pour un rebond et propulsez-vous directement vers l'étoile verte.



Douce Galaxie Mystérieuse

Laissez-vous tenter par cette galaxie faite de biscuits et de gâteaux.

Mais tous les délices ne sont pas exposés au grand jour. Yoshi doit se nourrir de Baies Bulbes pour rendre chaque plateforme visible. Sans découvrir un chemin sûr à travers cette galaxie, vous ne pourrez jamais savourer le dessert des Étoiles de Puissance.

Power Stars : Ampoule
Le mystérieux Berry Briller

Médaille Comète : Ampoule
Le mystérieux Berry Briller

Comet Power Star : Ampoule
Pièce violette de Berry Briller

Étoiles vertes : 2

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

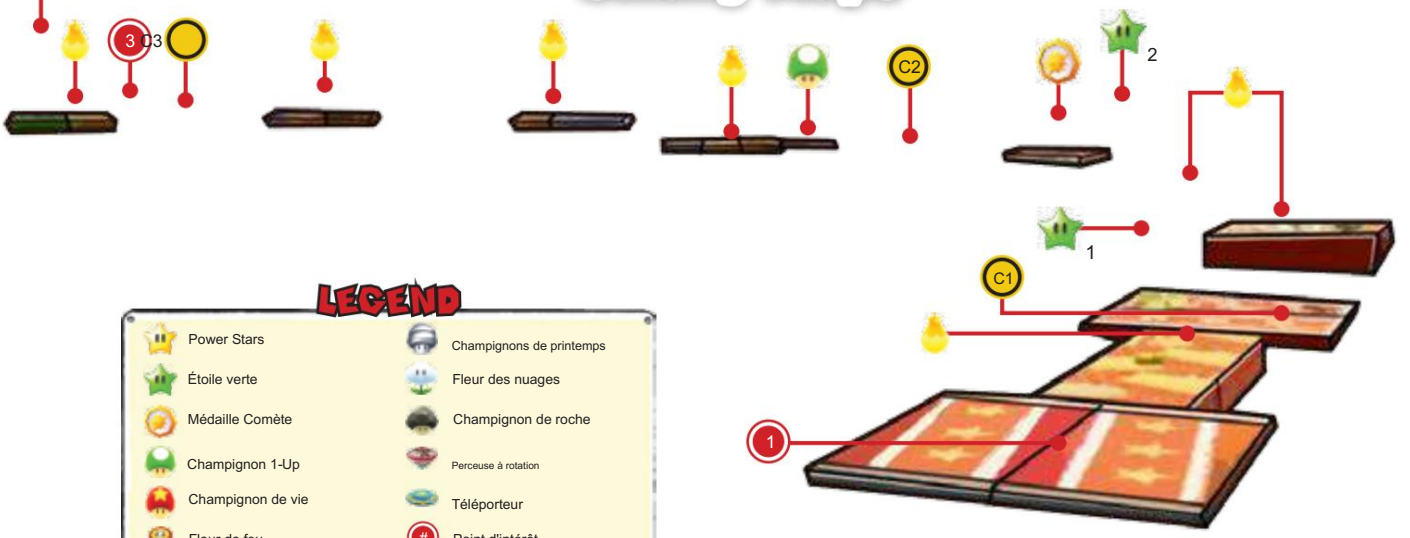
Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

68 26

La lueur mystérieuse de Bulb Berry

Cartes de la galaxie



Ennemis rencontrés

Choppah

Smeech

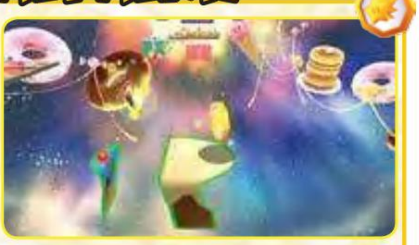
1 Alors que les plateformes de barres chocolatées sont toujours visibles, de nombreux chemins de biscuits et de crackers de cette galaxie ne le sont pas. Utilisez Bulb Des baies pour révéler les friandises et éviter que vous et Yoshi ne tombiez dans l'espace.

2 Utilisez la Baie Bulbe pour voir les biscuits et les crackers reliant les panneaux bleus. Sautez sur chacune d'elles pour les faire virer au jaune. Faites le tour de l'anneau de plateformes pour toutes les convertir et révéler l'Étoile de lancement menant au bout de la galaxie.

COMET MEDAL

Le Comète

L'apparence de la médaille comme ça pend dehors



espace vide, mais c'est en réalité au-dessus d'un

Utilisez la Baie Bulbe pour repérer le point d'atterrissage sûr, puis envolez-vous vers la Médaille Comète. Revenez vite à la Baie Bulbe la plus proche avant de perdre de vue les traces de biscuits.

3 L'Étoile de Puissance se trouve au sommet de ce gâteau d'anniversaire. Attrape une Baie Bulbe et remonte vite le long du gâteau. Les Choppahs essaieront de te toucher, mais Yoshi pourra facilement les avaler.

YOU GOT A STAR!

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Bulb Berry's Purple
Pièce lumineuse

Cent pièces violettes sont disséminées dans la Galaxie Mystérieuse Sucrée. Vous devez toutes les ramasser pour terminer le niveau. La plupart se trouvent sur des plateformes invisibles qui ne deviennent visibles que grâce au pouvoir d'une Baie Bulbe.

C1 Vous avez tout le temps nécessaire pour rassembler les 100 pièces violettes.

La seule contrainte temporelle est la puissance limitée d'une Baie Bulbe.

C2 Ne soyez pas trop gourmands. Faire le tour des pièces violettes prend du temps.

Retournez régulièrement à Bulb Berries pour recharger votre éclairage et éviter de vous retrouver à court d'énergie.

C3 La dernière série de pièces violettes est difficile à rassembler. Les plateformes mobiles se déplacent à côté des pièces. Vous devrez prendre le risque de tomber pour récupérer les dernières pièces et terminer la galaxie.

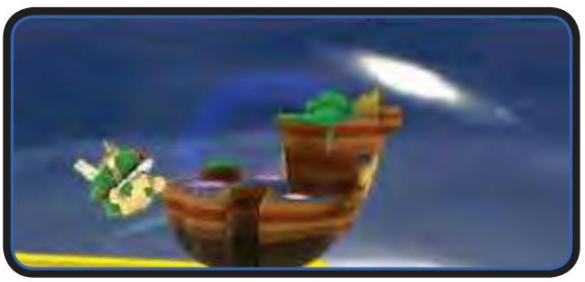
YOU GOT A STAR!

GREEN STARS

1 : La première étoile verte se trouve juste après le premier drapeau de point de contrôle, sous une plateforme de cookies invisible.

2 : La deuxième étoile verte se trouve juste après l'endroit où vous avez récupéré la médaille Comète. Envole-toi dans l'espace pour attraper l'Étoile Verte et éviter de sombrer dans un doux oubli.

Galaxie Honeyhop



La Reine des Abeilles règne en maître au-dessus de la Galaxie Honeyhop. Si vous parvenez à plaire à sa majesté, elle vous récompensera peut-être généreusement avec quelques Étoiles de Puissance. Et que fait ce Chimpanzé qui traîne dans les parages, défiant les voyageurs galactiques à des concours d'écrasement d'Octoombas ?

Power Stars : Les
Les plus douces étoiles d'argent,
Le score du chimpanzé
Défi
Médaille Comète : La
Les plus douces étoiles d'argent
Comet Power Star: À-
Étoiles vertes : 2

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

68 27

Les plus douces étoiles d'argent

Cartes de la galaxie

Ennemis rencontrés

Choppah | Flipbug

Octoguy | Plante Piranha

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

1 Après avoir récolté le Champignon Abeille, escaladez les alvéoles de miel le long de la paroi de la galaxie. Au premier point de passage, vous trouverez un tuyau de téléportation vert. Empruntez-le pour accéder à une pièce secrète.

Il y a trois Cubes Chanceux dans la pièce secrète. Lancez-les pour tenter de gagner des prix si la chance vous sourit. Sinon… eh bien, tant pis pour vous !

toi.

2 Survolez les gouttes de rosée qui dévalent les rebords. Si vous êtes touché par une goutte de rosée, vous trouverez de nombreux champignons abeilles le long des rebords. Pour éviter une goutte de rosée, secouez la télécommande Wii avant d'être emporté jusqu'en bas des rebords.

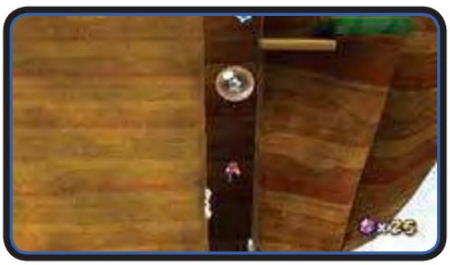
3 Attrape le Ballon Flottant et traverse le vide entre les deux planètes. Fonce sur les ballons pour les éclater et récupérer des Fragments d'Étoile. Si tu as besoin de prendre de l'altitude, secoue la télécommande Wii.

CAUTION

Si vous secouez la télécommande Wii trois fois en chevauchant le Floaty Fluff, vous détachez toutes ses feuilles, ce qui vous propulse dans l'espace.

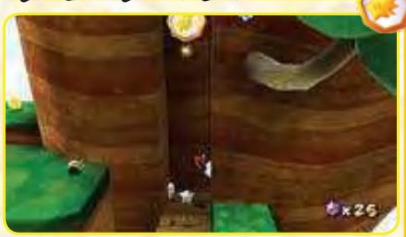
4 Vous devez maintenant Collectez cinq étoiles d'argent pour débloquer l'étoile de puissance. Commencez par attendre que cette eau des jets d'eau pour s'arrêter avant de bourdonner vers cette Étoile d'Argent.

5 Déplacez-vous sur le côté de la planète et effectuez un saut mural pour atteindre l'alcôve et localiser la deuxième étoile d'argent.



COMET MEDAL

Continuez à sauter de mur en mur dans le prochain puits vertical pour remporter la médaille Comète de cette galaxie.



6 Après avoir récupéré la médaille Comète, effectuez un saut en longueur sous ces canons à eau pour récupérer la troisième étoile d'argent.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

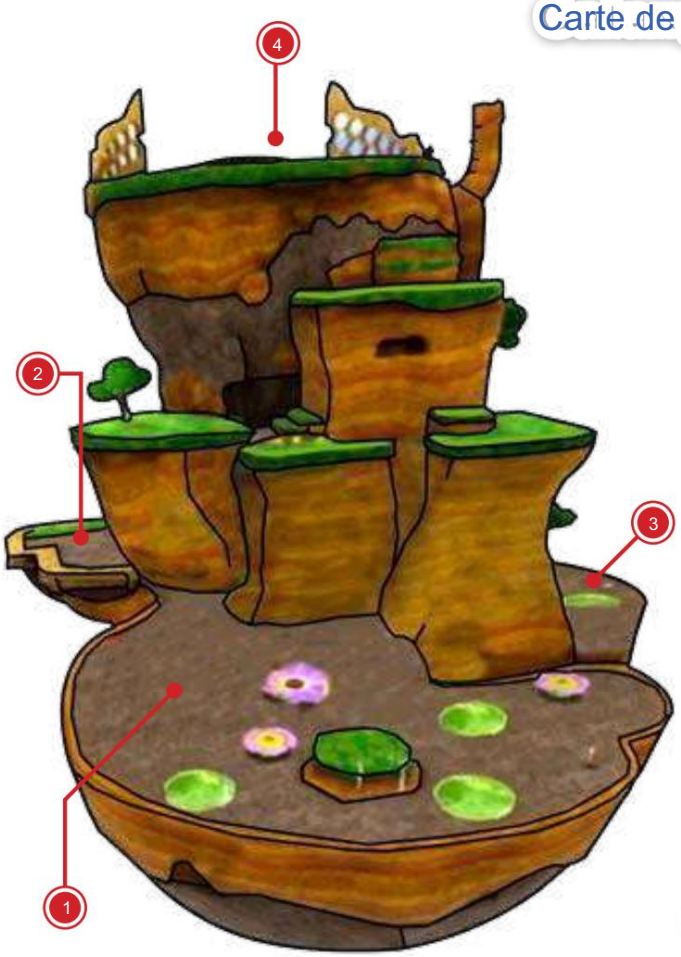
70 27

7 Laissez-vous tomber de ce rebord et attrapez l'Étoile d'Argent sur la fleur rose qui claque en contrebas.

8 La dernière Étoile d'Argent se trouve au sommet de la planète. Utilisez le trapèze pour atteindre la salle du trône de la Reine des Abeilles. Volez jusqu'à la reine (en tant que Mario Abeille, accrochez-vous à son pelage) et rampez jusqu'à son dos. La cinquième Étoile d'Argent se trouve ici. Cela génère l'Étoile de Puissance juste devant la reine.

Le défi du score du chimpanzé

Carte de la galaxie



1 Après que The Chimp vous invite à revenir à Honeyhop Galaxy, il vous met au défi de marquer Obtenez 10 000 points en deux minutes en ramassant des pièces et en rebondissant sur les ennemis. Comme pour le défi Fluffy Bluff, vous gagnez 100 points par pièce et jusqu'à 300 points par ennemi si vous enchaînez les rebonds sans toucher le sol. Commencez par rebondir sur les Octoombas au-dessus de l'eau.

Ennemi rencontré

Octobre

Élite Octobre

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

2 Ramassez les pièces ici et frappez l'Octoomba. Attention à son attaque de rochers. Si vous êtes

Si vous frappez, vous perdez de précieuses secondes.

3 Contournez la galaxie et rebondissez sur les Octoombas. Utilisez les alcôves contenant une Étoile d'argent et une Médaille comète pour continuer votre ascension de la planète.

4 Là sont plus plus d'une douzaine d'Octoombas sur le rebord supérieur de Honeyhop.

Rebondissez sur leur tête pour multiplier votre bonus de points jusqu'à 300 par Octoomba. Et n'oubliez pas la pièce « ? », qui distribue des pièces normales valant 100 points chacune. Impossible d'atteindre 10 000 points sans exploiter au maximum les trésors et les ennemis de cette plateforme.

GREEN STARS

1 : Attrapez le Ballon Flottant et planez jusqu'au premier ballon rouge. La première Étoile Verte se trouve juste derrière. Volez vers l'Étoile Verte pour la récupérer.

2 : La prochaine étoile verte se trouve au-dessus de la couronne de la reine des abeilles. Grimpez sur la reine puis envolez-vous pour attraper l'étoile verte.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

70 28

Le gant de gravité de Bowser

Vous avez enfin atteint la limite du Monde 4. Bowser rôde. Ici, au cœur de son château volant, il peaufine ses plans. Survivez à son enchaînement de ruses et de pièges, en déjouant les variations de gravité. Si vous parvenez à franchir les défenses de Bowser, le Roi Koopa n'aura d'autre choix que de vous affronter pour s'emparer d'une Grande Étoile.

Power Stars : L'infiltration du château de Bowser

Médaille Comète : Pénétrer dans le château de Bowser

Étoile de puissance comète :

Vitesse de l'étoile gravitationnelle
Courir

Étoiles vertes : 2

S'introduire dans le château de Bowser

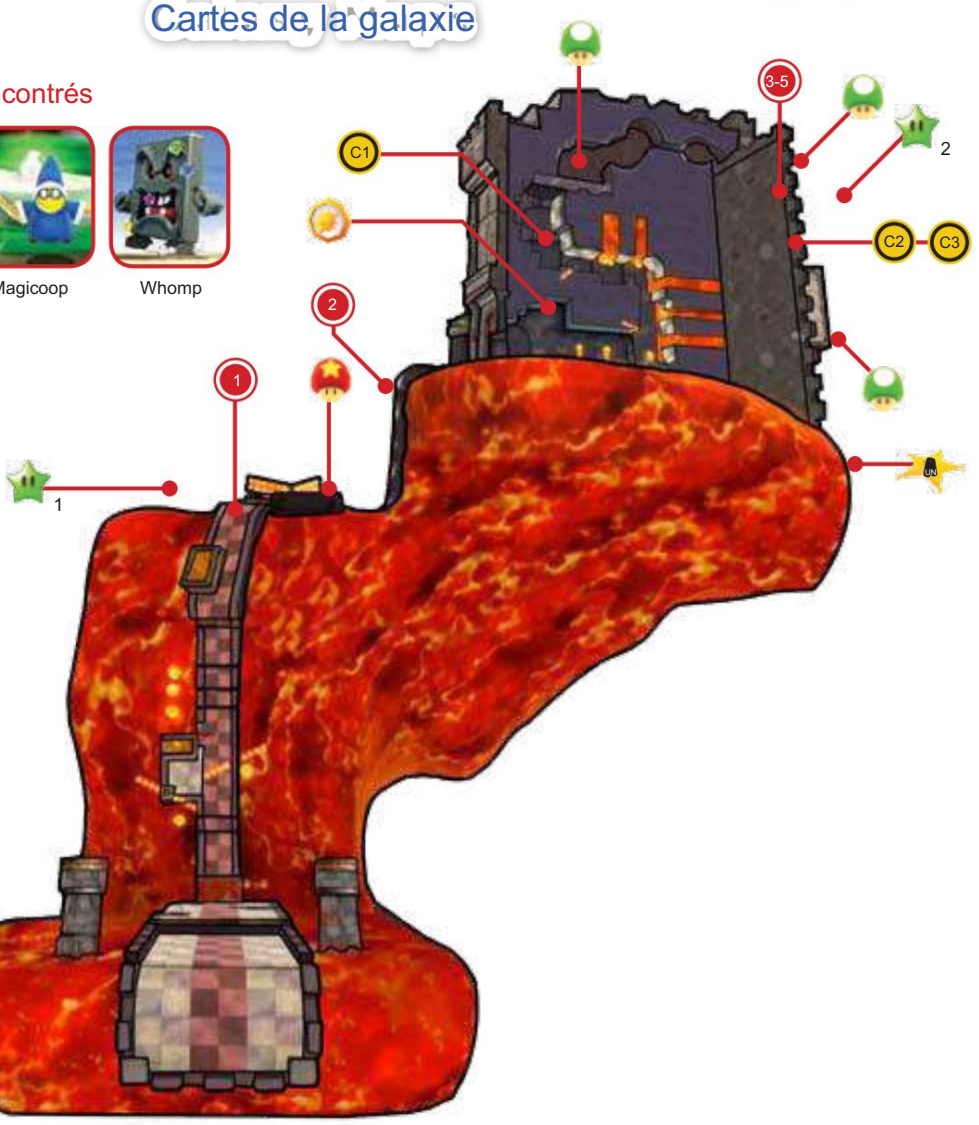
Cartes de la galaxie

Ennemis rencontrés

Cheep Cheep Os secs

Magicoop

Whomp



Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

LEGEND

- Power Stars
- Étoile verte
- Médaille Comète
- Champignon 1-Up
- Champignon de vie
- Fleur de feu
- Champignon abeille
- Champignon Boo
- Champignons de printemps
- Fleur des nuages
- Champignon de roche
- Perceuse à rotation
- Téléporteur
- Point d'intérêt
- Étoile de puissance comète
- Points d'intérêt
- Connexions planétaires

1 Ne négligez pas le Champignon de Vie situé près du début du parcours. Vous aurez besoin de cette santé supplémentaire pour toute la durée du niveau, surtout lorsque vous affronterez Bowser au plus profond de son château.

COMET MEDAL

La médaille Comète se trouve au-dessus de ce drapeau de point de contrôle. Effectuez un salto arrière sur les blocs « ? » pour récupérer le prix. Si vous videz les blocs « ? », vous pouvez toujours effectuer un salto arrière pour récupérer la médaille Comète.

2 À l'approche de ce Magikoopa, parsemez-le de fragments d'étoile pour l'empêcher de lancer un sort de boule de feu et de vous précipiter dans la lave.

Lorsque la gravité change comme c'est le cas ici, il peut être difficile de reprendre le bon chemin.

3 Attention aux boules de lave qui rebondissent entre les trous lorsque vous parcourez ce chemin sinueux. La gravité n'est pas constante ici ; il est donc facile de tomber accidentellement dans la lave si vous n'êtes pas prudent.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

72 28

4 Sautez par-dessus les boules de feu sur ce chemin, puis faites un salto arrière. vous êtes donc «pris» par le cercle géant

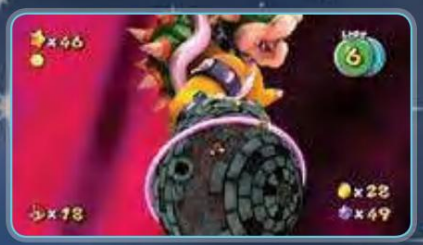
5 pesanteur.

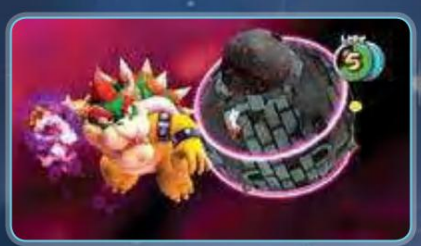
L'étoile de lancement vers le repaire de Bowser se trouve à l'autre bout du cercle. Utilisez les plateformes flottantes pour éviter les boules de feu, puis effectuez un saut en longueur pour faire le tour complet du cercle. Une fois propulsé vers le repaire, vous devrez briser trois cadenas avec des météores avant d'affronter à nouveau Bowser.

Combat de boss : Bowser

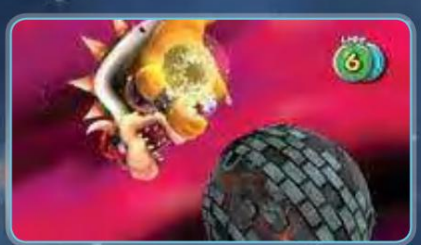
Bowser vous attend à nouveau sur son trône gigantesque, au bout de cette galaxie. Le roi Koopa rugit et entre en action face à la menace de Mario. Il a appris de nouvelles techniques depuis votre dernier combat, mais son point faible reste le même : les météores qui s'écrasent au sol sur son corps ou son visage non protégés.

Cette fois-ci, lorsque Bowser frappe la surface de la planète, le coup est si puissant qu'il libère une onde de choc qui se propage à travers toute la planète. Vous devez sauter par-dessus.





Chaque météorite qui s'écrase sur la planète libère une onde de choc. Si les trois touchent le sol simultanément, mieux vaut effectuer un saut périlleux pour rester en l'air suffisamment longtemps et attendre qu'elles passent sans danger en dessous de vous.



Pour vaincre Bowser, vous devez éviter son coup de poing suffisamment longtemps pour qu'il s'écrase le poing contre le sol. Pendant qu'il tente de se dégager, sautez sur un météore et écrasez-le avec votre arme au sol. Répétez l'opération quatre fois. Cependant, après le deuxième coup réussi, Bowser crache du feu sur la planète avant de la frapper.

Le souffle de feu de Bowser est plus puissant dans ce combat. Elle dure plus longtemps à la surface de la planète, il faut donc s'en éloigner le plus possible avant que les flammes ne se dissipent et que vous puissiez vous concentrer sur le saut vers les astéroïdes.

Pour vaincre Bowser (pour le moment), vous devez lui lancer deux météores supplémentaires. Après le quatrième impact, votre ennemi perd sa Grande Étoile et reprend sa taille normale. Bowser s'enfonce alors plus profondément dans le cosmos pour établir sa prochaine base, vous laissant le soin de rapporter la Grande Étoile au Vaisseau Mario et d'ouvrir ainsi l'accès au Monde 5.

YOU GOT A STAR!

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Étoile de la gravité
Course de vitesse

Le mode Contre-la-montre Étoile de la Gravité supprime le combat contre Bowser. Mais cela ne simplifie pas forcément les choses. Vous devez trouver l'Étoile de Puissance au cœur de son château volant avant la fin du temps imparti. Vous commencez ce niveau avec seulement 30 secondes. Chaque horloge supplémentaire trouvée lors de votre exploration ajoute 10 secondes au chronomètre.

C1 Dans cette course contre la montre, vous ne pouvez pas vous permettre de rater beaucoup d'horloges supplémentaires. Dès que vous en repérez une, prenez-la ! Sinon, vous risquez de manquer de temps avant de trouver l'Étoile de Puissance.

C2 C'est la seule horloge dont l'absence pourrait ne pas vous poser de problème. À cause de la gravité latérale, il est difficile d'effectuer un salto arrière parfait pour atterrir sur le bloc. Si vous réussissez vos sauts au-dessus des petites fosses de lave de cette salle, vous aurez encore assez de temps pour atteindre l'horloge suivante.

C3 Ne négligez pas cette occasion. Vous perdrez peut-être quelques secondes à préparer votre frappe au sol sur le trampoline, mais vous en gagnerez six ou sept en la saisissant.

C4 L'Étoile de Puissance se trouve de l'autre côté du cercle géant. Effectuez un long saut autour du cercle en utilisant sa gravité pour vous maintenir en orbite tout en planant au-dessus des boules de feu. Utilisez un saut mural pour vous propulser hors du cercle, puis envolez-vous vers l'Étoile de Puissance avant la fin du temps imparti.

YOU GOT A STAR!

GREEN STARS

1 : La première étoile verte se trouve au sommet de cette tour. Vous devez effectuer un saut tournoyant par-dessus la lave pour l'atteindre, ou utiliser le saut géant de Mario après avoir touché la terre en fusion pour vous élancer directement dessus.

2 : La deuxième étoile verte se trouve bien au-dessus de ce bloc ?. Faire un salto arrière et une pirouette pour remporter la victoire.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

72 29

Monde 5

Galaxie de tempête spatiale

L'espace Storm Galaxy est une collection de batailles abandonnées, Stations et étoiles d'attraction.

Vous passez beaucoup de temps à planer au-dessus du vide, alors faites attention à vos étoiles d'attraction !

Power Stars : Suivez-nous Moi, Bob-omb ; Viens ici Topman ; Au sommet de Tour Topman

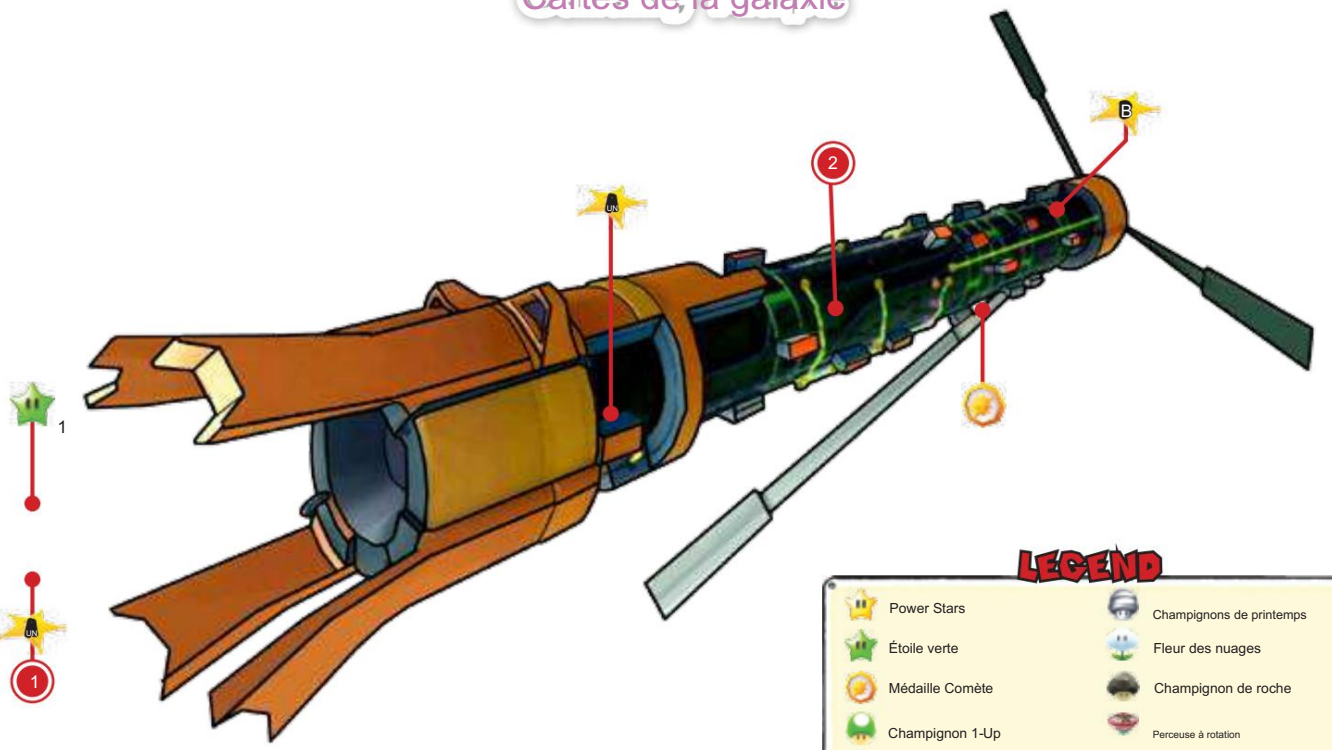
Médaille Comète : Suivez-moi, Bob-omb

Comet Power Star: À-

Étoiles vertes : 3

Suivez-moi, Bob-omb

Cartes de la galaxie



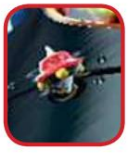
LEGEND

- Power Stars
- Étoile verte
- Médaille Comète
- Champignon 1-Up
- Champignon de vie
- Fleur de feu
- Champignon abeille
- Champignon Boo
- Champignons de printemps
- Fleur des nuages
- Champignon de roche
- Perceuse à rotation
- Téléporteur
- Point d'intérêt
- Étoile de puissance comète
- Points d'intérêt
- Connexions planétaires

Ennemis rencontrés

Bob-omb

Goomba


Topman

Topmini

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

COMET MEDAL

Saut en longueur à travers la comète Médaille, qui est suspendue entre ces deux-là ensembles de contournant les corniches.

1 Utilisez les étoiles d'attraction près du point de départ pour vous propulser dans l'espace. Attention aux sphères électrisantes qui orbitent autour du petit planétoïde contenant l'étoile d'attraction. Utilisez l'étoile de lancement sur ce planétoïde pour vous propulser vers la planète suivante.

3 Traversez le vitre au-dessus du distributeur de Bob-omb dans le niveau inférieur de la planète.

La Bob-omb vous suit à la trace pendant le compte à rebours avant son explosion ; guidez-la donc le long du chemin en contrebas. Dirigez la Bob-omb qui oscille vers la vitrine. Lorsqu'elle explosera, vous pourrez descendre au niveau inférieur, récupérer un Champignon de Vie et vous échapper grâce à l'Étoile de Lancement située près du distributeur de Bob-omb.

2 Sauter par-dessus

Les plateformes tournent autour de la surface de cette planète cylindrique. Vous devez synchroniser vos sauts pour franchir les portes mobiles des barrières électriques.

4 Tournez à côté de une Bob-omb pour la ramasser. Visez maintenant la vitrine contenant le champignon 1-Up et faites-la tourner à nouveau pour libérer la Bob-omb. Son explosion ouvrira la vitrine. Vous pourrez alors non seulement récupérer le champignon 1-Up, mais aussi traverser la planète.

CAUTION

En raison des barrières électriques qui traversent le
Étant donné la longueur de la planète, il faut faire attention à ne pas en faire le tour complet.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

74 29

5 Suivez les étoiles d'attraction qui vous éloignent de la planète. Les canons tirent des boules électriques ; vous devez donc rester en mouvement. Les boules décrivent une trajectoire parabolique vers vous. Si vous restez immobile, elles finiront par vous percuter et vous éjecter dans l'espace.

Tirez rapidement sur les étoiles à tirer.

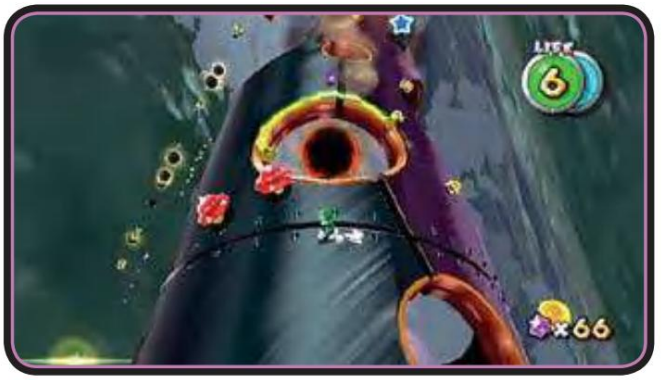
Une fois l'Étoile de Puissance atteinte, attendez qu'une des Étoiles d'Attraction circulaires se trouve directement entre vous et la récompense. Attirez-vous vers elle, puis relâchez-vous pour vous propulser vers l'Étoile de Puissance.

Viens ici Topman

Carte de la galaxie

Lorsque Gearmo vous envoie une lettre vous demandant de retourner dans la Galaxie de la Tempête Spatiale, retournez à la mission « Suivez-moi, Bob-omb » et rendez-vous sur la plateforme où se trouvent les Bob-ombs.

1 Parlez à Gearmo pour déclencher cette mission. Gearmo vous demande de lui amener un Topman. Il y en a plusieurs sur cette planète. Si vous parvenez à attirer un Topman dans le champ autour de Gearmo, vous recevrez une Étoile de Puissance.



2 Retournez sur la partie principale de la planète et laissez-vous repérer par un Topman. Il se lancera alors à votre poursuite. Gardez toujours plusieurs pas d'avance pour qu'il ne vous abandonne jamais, sans pour autant vous toucher.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

TIP

Les Topminis tentent de vous faire rebondir contre le Topman. Tournez sur vous-même pour les éjecter de la planète ou les projeter contre les barrières électriques. Soyez prudent.

ne pas accidentellement attaquer en rotation le Topman qui vous suit.

3 Attirez le Topman le long des étroits passages entre les trous de la planète. Approchez-vous de Gearmo et le Topman sera capturé. Salut, Étoile de Puissance cachée !

GREEN STARS

1 : La première étoile verte se trouve dès le début du niveau. Utilisez les étoiles d'attraction pour vous propulser vers l'étoile verte située au-dessus de la première étoile de lancement.

YOU GOT A STAR!

Au sommet de la tour Topman

Carte de la galaxie

LEGEND

- Power Stars
- Étoile verte
- Médaille Comète
- Champignon 1-Up
- Champignon de vie
- Fleur de feu
- Champignon abeille
- Champignon Boo
- Champignons de printemps
- Fleur des nuages
- Champignon de roche
- Perceuse à rotation
- Téléporteur
- Point d'intérêt
- Étoile de puissance comète
- Points d'intérêt
- Connexions planétaires

Ennemis rencontrés

Fizzlit

Thwomp

Topman

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

75 29

1 Avant de traverser les étoiles à tirer, appuyez sur l'interrupteur bleu pour ralentir le temps. Familiarisez-vous avec le temps dont vous disposez avant que la vitesse ne revienne à la normale, car vous devrez vous faire une idée de la durée du ralenti plus tard dans ce niveau.

2 Eau canons Lancez des gouttes de rosée à travers la galaxie. Si vous êtes pris dans l'une d'elles, vous serez projeté hors de la planète, à moins de secouer la télécommande Wii à temps pour vous en libérer au-dessus de la terre ferme.

Utilisez les interrupteurs bleus pour ralentir le temps. Tant que l'écran est en noir et blanc, foncez autour des gouttes de rosée à la vitesse de la mélasse et attaquez les interrupteurs en tournoyant pour ouvrir les portes. Lorsque vous apercevez un Topman violet sous une étoile de lancement, sautez dessus pour vous propulser dans l'étoile et accélérer le long de la tour.

3 Utilisez les interrupteurs bleus de la tour pour ralentir le temps et vous glisser sous les Thwomps sans vous faire écraser.

Utilisez le Topman pour rebondir jusqu'à ce rebord. Attention au Fizzlit ! Attaquez-le en tournant sur lui-même lorsqu'il est violet. Laissez-vous tomber dans la zone verte. Un tuyau qui mène à une pièce secrète remplie de pièces de monnaie. Dans cette pièce, vous trouverez trois séries de pièces. Récupérez-les tous avant la fin du temps imparti pour gagner des champignons 1-Up !

Utilisez les interrupteurs bleus pour ralentir les plateformes qui entourent la tour. Cela facilitera leur ascension.

Éliminez les deux Topmans rouges au sommet de la tour en les projetant contre la barrière électrique. Une fois le second détruit, un Topman apparaît. Rebondissez sur sa tête pour atteindre l'Étoile de Puissance.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

GREEN STARS

2 : Autorisez ceci canon à eau pour vous propulser hors de la planète... et vers l'Étoile Verte.

3 : Traversez prudemment ce mur de la tour Topman pour localiser la troisième étoile verte.

Galaxy Slip Sand

Le désert aride de Slipsand Galaxy est un lieu dangereux, semé d'embûches comme un toboggan de sable géant et des dunes de sable ondulantes. La tâche se complique encore lorsqu'on s'aventure dans une immense étendue désertique et qu'il faut chevaucher un oiseau capable de disparaître au contact d'obstacles… dommage que vous n'ayez pas le même talent.

Power Stars : Squizzard
Gouffre de sable, naviguer sur les mers de sable

Médaille Comète : Le gouffre de sable de Squiz-zard

Étoile de puissance comète :
Le casse-cou de Squizzard
Courir

Étoiles vertes : 3

Le gouffre de sable de Squizzard

Cartes de la galaxie

Ennemis rencontrés

Cluckboom

Tête piquante

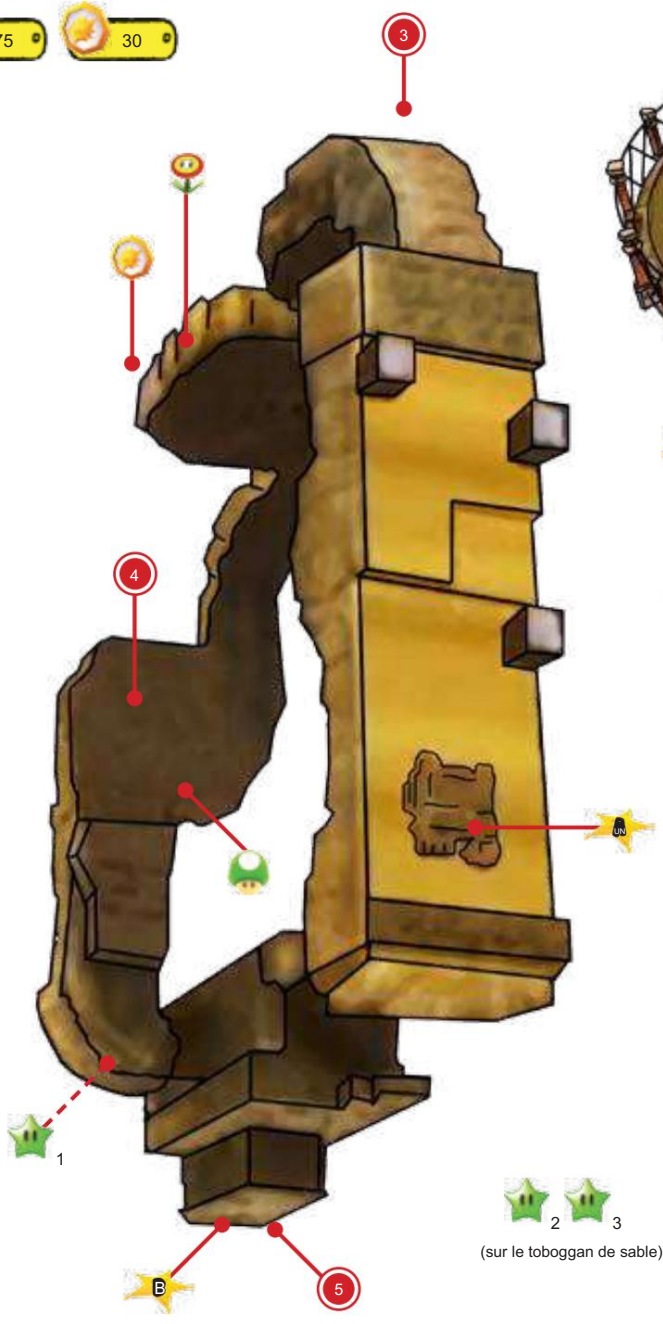
Romp

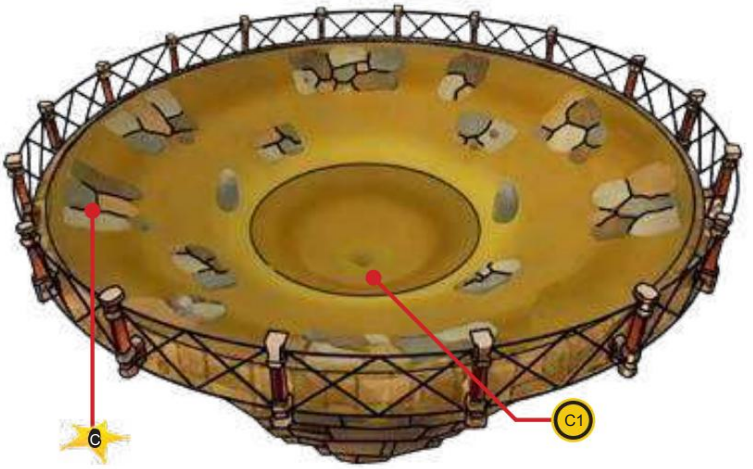
Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

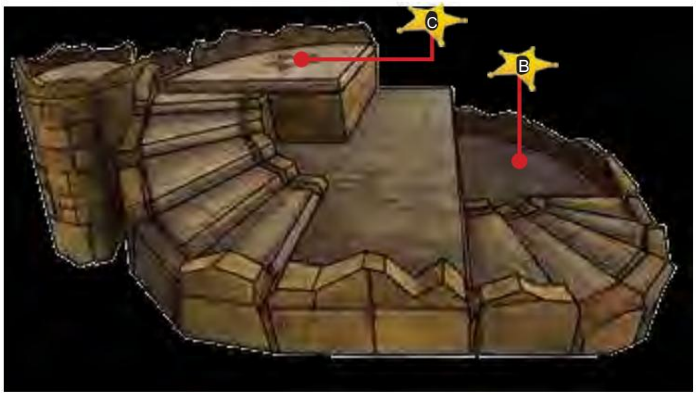
Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

75 30







2 3
(sur le toboggan de sable)

LEGEND

Power Stars	Champignons de printemps
Étoile verte	Fleur des nuages
Médaille Comète	Champignon de roche
Champignon 1-Up	Perceuse à rotation
Champignon de vie	Téléporteur
Fleur de feu	Point d'intérêt
Champignon abeille	Étoile de puissance comète
Champignon Boo	Points d'intérêt
	Connexions planétaires

1 Les sables de cette planète sinueuse s'écoulent constamment depuis leur point de départ.

Vous pouvez remonter le courant, mais c'est une tâche fastidieuse et laborieuse. Sautez d'une plage à l'autre pour accélérer le processus. Sur les cercles de pierres, attention aux boules de feu tournoyantes.

2 Le tuyau vert mène à une pièce secrète remplie de pièces. Descendez-y pour les récupérer.
Cherchez un trésor et rapprochez-vous d'un bonus 1-Up.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

3 Des Cluck-booms vous bombardent tandis que vous parcourez le chemin qui serpente autour de cette planète sablonneuse.

Tirez sur les Cluck-booms avec des Fragments d'étoile pour les faire tomber du ciel. Sautez ensuite sur leur tête pour les vaincre.

À l'approche du bas du toboggan, il se rétrécit. Suivez les pièces et restez au milieu.

COMET MEDAL

Le Médaille Comète est gardé par une poignée de Cluckbooms.

Sauter par-dessus les sables mouvants pour Récupérez la médaille Comète, mais attention aux bombes Cluckboom !

4 Il y a un champignon 1-Up caché ici. Prenez la fleur de feu et brûlez les têtes Pokey. Mais Avant que le temps imparti pour la Fleur de Feu ne s'écoule, allumez les deux torches près des cubes. Cela libère une vie supplémentaire.

5 Le grand toboggan de sable a l'air très amusant. Cependant, après quelques secondes, une avalanche de Rhomps déferle sur la piste et tente de vous entraîner. Esquivez les Rhomps en prenant garde de ne pas prendre de risques et de tomber de la piste.

Combat de boss : Squizzard

Squizzard glousse en émergeant du fond de son gouffre. Le sable qui entoure le gouffre vous attire irrésistiblement vers lui ; aussi, lors de ce combat, prenez garde à ne pas vous laisser happer par ses griffes. Dès le début du combat, partez immédiatement à la recherche d'une Fleur de Feu.

Ensuite, tournez-vous vers Squizzard et secouez la télécommande Wii pour lui lancer des boules de feu dans la gueule ouverte. Après plusieurs coups réussis, Squizzard est blessé. Vous devez remplir sa gueule de boules de feu trois fois pour remporter le combat.

(suite à la page suivante)

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

77 | 30

Combat de boss : Squizzard (suite)

Après avoir lancé suffisamment de boules de feu, Squizzard ferme son bec et commence à vous jeter des œufs hérissés de pointes. Les œufs jaunes contiennent des pièces, mais vous devez attendre qu'ils se cassent au contact du sol avant de vous précipiter pour récupérer le trésor.

Après deux attaques complètes sur sa gueule ouverte, Squizzard entre en colère. Il vous lance des bombes et ses canons à tentacules crachent des œufs hérissés de pointes. Retournez vos boules de feu sur les tentacules pour les repousser dans le sable, puis achevez Squizzard avec un dernier festin de boules de feu. Une fois Squizzard vaincu, l'Étoile de Puissance apparaît.

YOU GOT A STAR!

La course casse-cou de Squizzard

Lorsque la comète traversera la galaxie, revenez pour une revanche contre Squizzard. Mais parviendrez-vous à vaincre le monstre de sable avec un seul morceau de vie ?

C1 Le combat se déroule exactement comme lors de votre première rencontre, mais avec moins de points de vie, vous devez redoubler de prudence face aux œufs de Squizzard. Restez en retrait sur les pierres pour ne pas être attiré vers lui. Lancez des boules de feu afin d'être prêt à encaisser les premières flammes lorsqu'il ouvrira la gueule.

N'hésitez pas à vous débarrasser des tentacules que Squizzard fait pousser à la fin du combat. Une fois éliminés, vous pourrez achever Squizzard en toute sécurité.

YOU GOT A STAR!

GREEN STARS

1 : Descendez ces chutes de sable pour attraper la première Étoile Verte.

2 : Dès que vous commencez à glisser sur le grand toboggan de sable, déplacez-vous vers la gauche pour glisser dans la deuxième étoile verte.

3 : La troisième étoile verte se trouve également sur le toboggan de sable. Roulez près du côté droit après le passage des Rhomps et vous le trouverez.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Naviguer sur les mers de sable

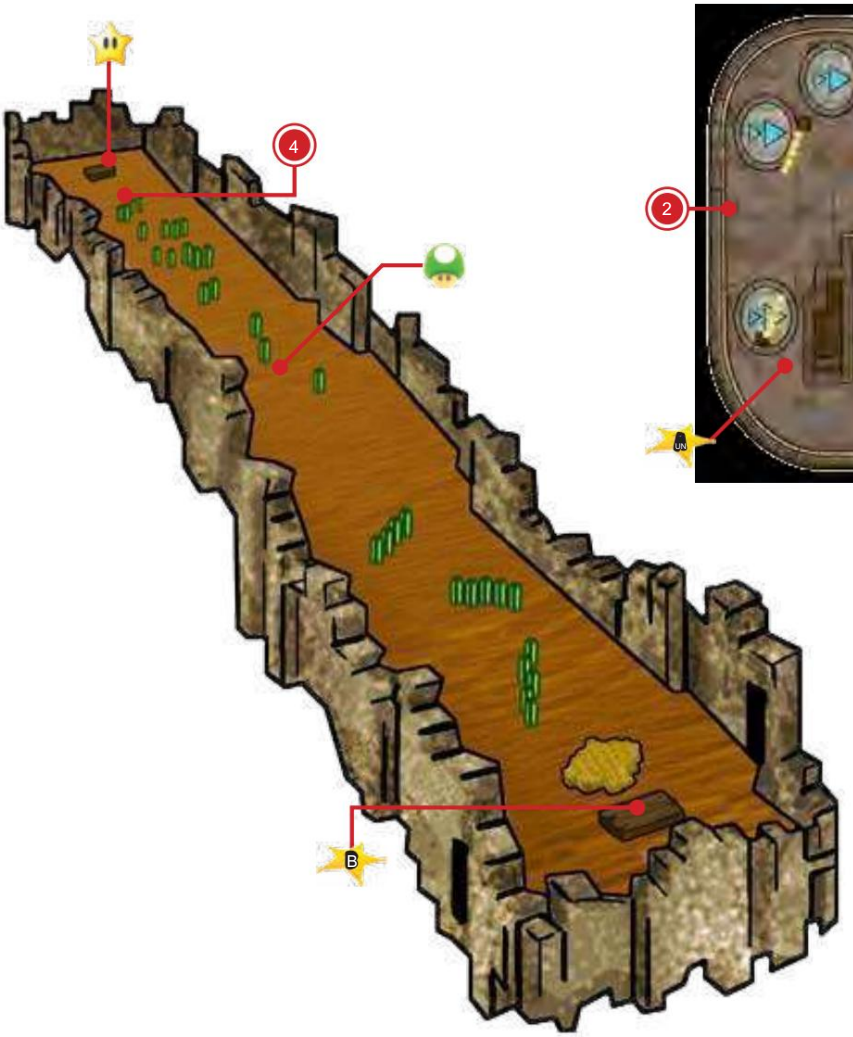
Cartes de la galaxie

Ennemis rencontrés

Chomp

Os secs

Magicoop



Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

78 30

1 Au début de l'étape, remontez le chemin sablonneux et utilisez les corniches rocheuses pour traverser les sables mouvants. Récupérez le Champignon de Vie pour avoir suffisamment d'énergie pour affronter les passages difficiles qui suivront.

2 Pour s'échapper de cette pièce, Vous devez manipuler la gravité. La gravité est dictée par les flèches bleues sur le mur. Ces flèches se déplacent réellement avec vous. Sautez donc sur le cube et chevauchez-le jusqu'à ce que les flèches bleues pointent vers le tuyau orange. Puis, lâchez le cube avant que les flèches ne bougent davantage et sortez de la pièce.

TIP

Si vous vous éloignez trop du cube ou si vous tombez pour une raison quelconque, sautez dans le tuyau vert pour recommencer le puzzle.

3 Lorsque vous montez à l'arrière de cette plateforme en forme d'oiseau, elle s'élance sur le sentier désertique. L'oiseau est composé d'une série de briques qui disparaissent au contact d'un cactus ou d'une boule de feu, mais se reforment après quelques secondes. Pour survivre au trajet, vous devez vous déplacer autour de l'oiseau au fur et à mesure que des briques sont détruites et régénérées.

Utilisez des fragments d'étoile pour empêcher les Magikoopas de lancer des boules de feu sur votre oiseau.

Lorsque l'oiseau accélère, préparez-vous à un parcours d'obstacles composé de cactus. Déplacez-vous autour de l'oiseau en vous tenant sur les briques qui resteront en place lorsque la plateforme glissera entre chaque rangée de cactus.

4 À l'approche de l'Étoile de Puissance à la fin du parcours, un Champ d'Argent roule sur le sable. Champ vous poursuit sur le quai en faisant tomber des briques. Restez à distance et guidez-le sur les bords de l'oiseau pour qu'il n'atteigne pas le cœur du quai.

YOU GOT A STAR!

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Galaxie de Shiverburn

La galaxie de Shiverburn est un système d'extrêmes. Un instant, vous luttez pour éviter de vous enfoncer dans un lac de lave, l'instant d'après, vous patinez sur une plaque de glace. Mais une chose demeure constante : chaque ennemi cherche à vous priver de ces étoiles de puissance.

Power Stars : Prince

L'humeur poivrée de Spicy,
Le chimpanzé ultime
Défi de patinage

Médaille Comète : Prince

L'humeur poivrée de Spicy

Étoile de puissance comète :

Octo-Armée Arc-en-ciel Glacé
Romp

Étoiles vertes : 3

L'humeur poivrée du prince Pikante

Cartes de la galaxie

Ennemis rencontrés

Octobre

Il fait Brr

Petite Cendre

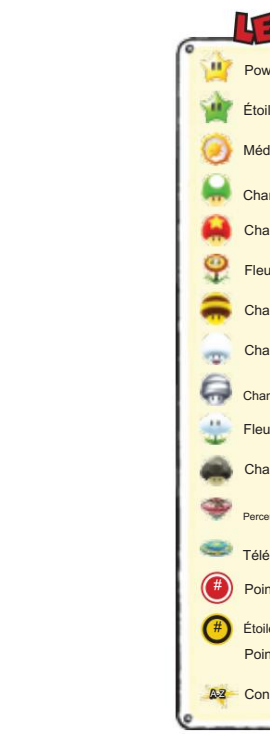
Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

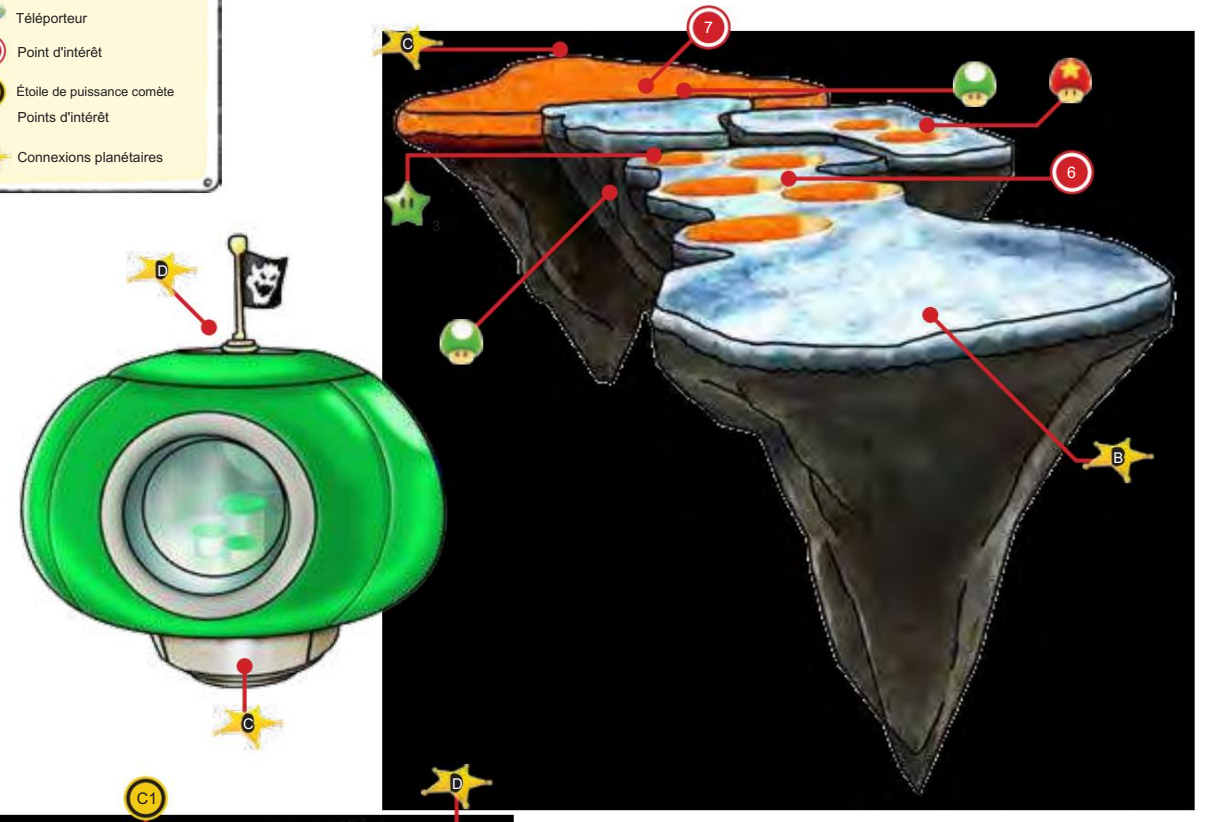
Machine Translated by Google

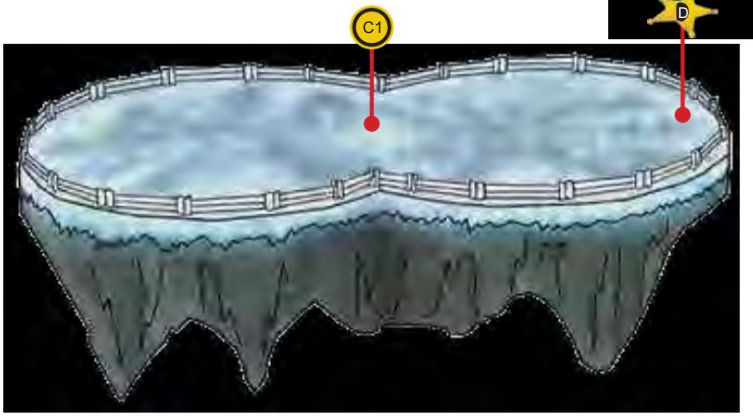
L'humeur poivrée du prince Pikante, la chasse glacée arc-en-ciel de l'armée des octo-chimpanzés, le défi ultime de patinage du chimpanzé

Médailles Étoiles et Comètes

78 31







1 La première planète est recouverte de lave. Les plateformes s'enfoncent dans la terre en fusion si vous restez trop longtemps dessus ; il faut donc sauter régulièrement pour éviter de vous brûler les fesses. Récupérez la Fleur des Nuages sur la plateforme verte à côté de l'Octoomba.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

2 Empruntez la plateforme jaune aussi loin qu'elle le permet, puis effectuez un long saut par-dessus la lave pour atteindre cet interrupteur rouge.

Actionnez l'interrupteur en frappant le sol pour transformer la lave en glace.

COMET MEDAL

Le Comète Tournoyements de médailles au-dessus de la lave sphère. Chevaucher la pierre La plateforme jusqu'à ce que vous soyez en dessous, puis sautez pour la récupérer.

TIP

Retournez en patins au point de départ de cette planète pour récupérer un Champignon de Vie et un Champignon 1-Up qui se trouvaient auparavant au-dessus de la lave.

3 Pour trouver l'étoile de puissance cachée sur cette planète (Le défi ultime de patinage du chimpanzé), empruntez le tuyau vert. Pour atteindre la première étoile de puissance, utilisez l'étoile de lancement.

4 Saut à travers La plateforme mobile surplombe cette sphère de lave. Attention aux Octoombas sur les rochers !

Ils vous crachent des pierres dans l'espoir de vous faire tomber dans la lave. Les plateformes se déplacent à des vitesses différentes, alors synchronisez bien vos sauts.

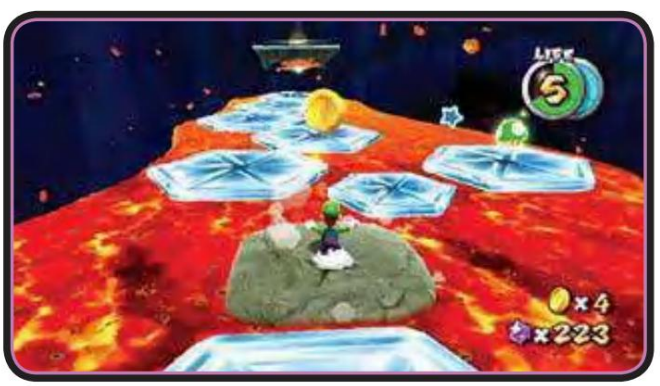
5 À mi-chemin autour de la planète, vous découvrez un coffre au trésor. Pour déverrouiller le coffre et récupérer le champignon 1-Up

À l'intérieur, poussez une noix de coco devant le coffre puis effectuez une attaque tournoyante. Cela projette la noix de coco contre le coffre et l'ouvre.

6 Cette planète de glace est bombardée par des sphères de lave. Lorsque les sphères touchent le sol, elles laissent derrière elles une dangereuse flaque de lave qui s'assèche au bout de quelques secondes. Évitez les zones d'ombre, qui annoncent l'arrivée des sphères de lave, et sautez par-dessus les flaques.

7 Patinez d'avant en arrière ici, en tournoyant dans les noix de coco pour les renvoyer vers les canons.

Une fois les cinq canons détruits, une traînée de glace apparaît dans la lave.



Patinez sur la piste de glace en vous dépêchant car elle fond au bout de quelques secondes. Vous devez atteindre l'étoile de lancement à l'extrémité du champ de lave avant que toute la glace ne fonde.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

81 31

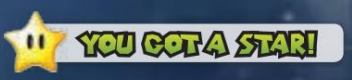
Combat de boss : Prince Spicy

Le prince Pikante est une créature géante ressemblant à une pieuvre, aux commandes d'un char orné de canons à noix de coco. La plupart des noix de coco qu'il vous tire sont recouvertes de lave et laissent des flaques de lave derrière elles lorsqu'elles touchent la banquise. Patinez autour des flaques de lave en attendant qu'un des canons tire une noix de coco verte normale.

Après deux échanges de noix de coco réussis, Pikante invoque une pluie de noix de coco enflammées qui recouvrent la glace de flaques de lave. Patinez prudemment autour des flaques en attendant l'apparition d'une autre noix de coco verte, que vous devrez ensuite renvoyer à Pikante.

Patinez jusqu'à la noix de coco verte et effectuez une attaque tournoyante pour la renvoyer sur Pikante.

Après votre troisième attaque, Pikante entre en rage. Devenu rouge, il accélère son char et tente de vous renverser. Patinez en cercles autour de lui, en évitant ses noix de coco enflammées. Soudain, Pikante vous lance une noix de coco verte. Utilisez une attaque tournoyante pour l'achever et récupérer l'Étoile de Puissance.



Octo-Armée Glacée
Comptine arc-en-ciel

Lorsque la comète débloque le défi « La Folle Arc-en-ciel Glacée de l'Armée Octo », vous devez retourner à Shiverburn. Ce défi se déroule dans l'avion du Prince Pikante, mais le boss est introuvable. Vous n'avez que 45 secondes pour faire tomber 30 Octoombas du champ de glace.

C1 Attrapez l'étoile arc-en-ciel la plus proche et commencez à patiner vers un côté de la planète.

C'est beaucoup plus facile ainsi.

Le défi consiste à nettoyer la moitié de la planète avant de passer à l'autre.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Il y a plusieurs étoiles arc-en-ciel sur le champ de glace, vous ne devriez donc pas avoir de problème d'invincibilité pendant ce défi.

Décrivez de larges cercles sur la glace en patinant entre les lignes d'Octoombas. Essayez de les attraper. Éliminez-les deux ou trois à la fois en effectuant de belles trajectoires. Ce n'est qu'à la fin que vous devrez poursuivre les Octoombas individuellement avant la fin du temps imparti.

Le défi ultime de patinage du chimpanzé

Le tuyau vert sur la première planète du niveau du Prince Pikante mène au Chimpanzé. Ce dernier a organisé un concours de skate pour vous. Si vous parvenez à ramasser suffisamment de Gummits pour obtenir plus de 600 points, vous remporterez l'Étoile de Puissance du Chimpanzé. Les Gummits verts valent 10 points et les Gummits dorés valent 50 points.

Le concours commence assez facilement. Il suffit de patiner sur le terrain et de foncer sur les Gummits verts pour les éclater et marquer des points.

Attention aux Gummits épineux mêlés aux Gummits ! Si vous en heurtez un, vous êtes repoussé, ce qui vous fait perdre un temps précieux. Comme les Gummits ne restent pas longtemps en l'air, il est extrêmement difficile de marquer 600 points si un Gummit épineux vous fait tomber lorsqu'un Gummit doré apparaît sur la glace.

Vers la fin du défi, la glace est recouverte de Gummits. Patinez entre les deux Gummits dorés pour marquer 100 points, puis contournez les Gummits verts. Vous devriez avoir assez de points pour dépasser les 600 si vous atteignez cette vague de Gummits sans vous faire renverser par un Gummit épineux.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

81 31

GREEN STARS

1 : Après avoir gelé la première planète, prenez une Fleur des nuages et sautez jusqu'au volcan. La lave étant gelée, vous pouvez entrer dans le cratère et récupérer l'Étoile verte.

2 : Passez devant l'étoile de lancement sur cette planète et descendez en empruntant les corniches rotatives jusqu'à la lave pour récupérer la deuxième étoile verte.

3 : Cette étoile verte est difficile à obtenir. Il vous faut récupérer une fleur nuageuse sur la première planète et la conserver jusqu'ici. Ne tournez surtout pas, sinon vous épuiserez les plateformes nuageuses. Patinez jusqu'ici, puis effectuez un salto arrière pour vous propulser dans les airs et utilisez les nuages pour prendre suffisamment d'altitude et sauter sur l'étoile verte.

Galaxie de la Lune Boo

Une fois par lune… cette galaxie hantée abrite une multitude de Boos, alors préparez-vous à une petite partie de cache-cache avec ces ennemis spectraux. Vous découvrirez aussi le Champignon Boo ici, de quoi prendre votre revanche en le portant.

Étoiles de puissance : Argent

Stars Pop-up, The
Star dans le naufrage
Marais, hantant le
Tour Hurlante

Médaille Comète : Argent

Étoiles Pop-up
Comet Power Star: À-

Étoiles vertes : 3

Silver Stars Pop-up

1 La scène débute dans une maison hantée sphérique. Des Boos rôdent dans les couloirs. Si vous êtes coincé dans une pièce, tournez sur vous-même pour projeter le Boo derrière vous. Il y a un téléporteur dans la maison. Pour vous échapper, poussez la bibliothèque divisée et courez vers l'étoile de lancement.

Le téléporteur vous propulse sur une planète peuplée de sept Jack O'Goombas. Tournez sur vous-même ou écrasez-vous au sol pour vous débarrasser des casques de citrouille. Ensuite, Tournoyez à nouveau pour éliminer les ennemis ou utilisez des fragments d'étoile pour les étourdir. Pendant qu'ils sont étourdis, éjectez-les de la planète.

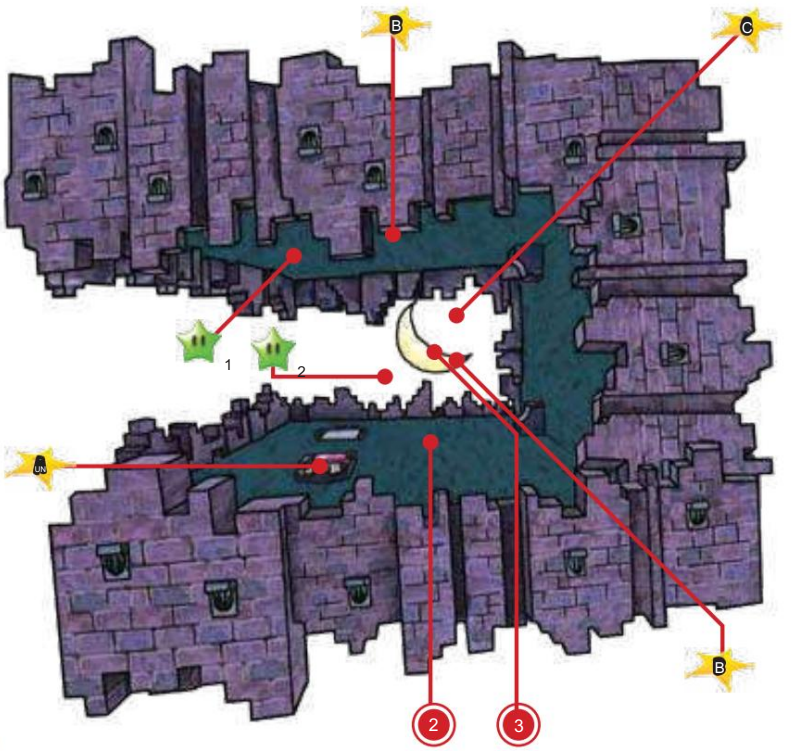
Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

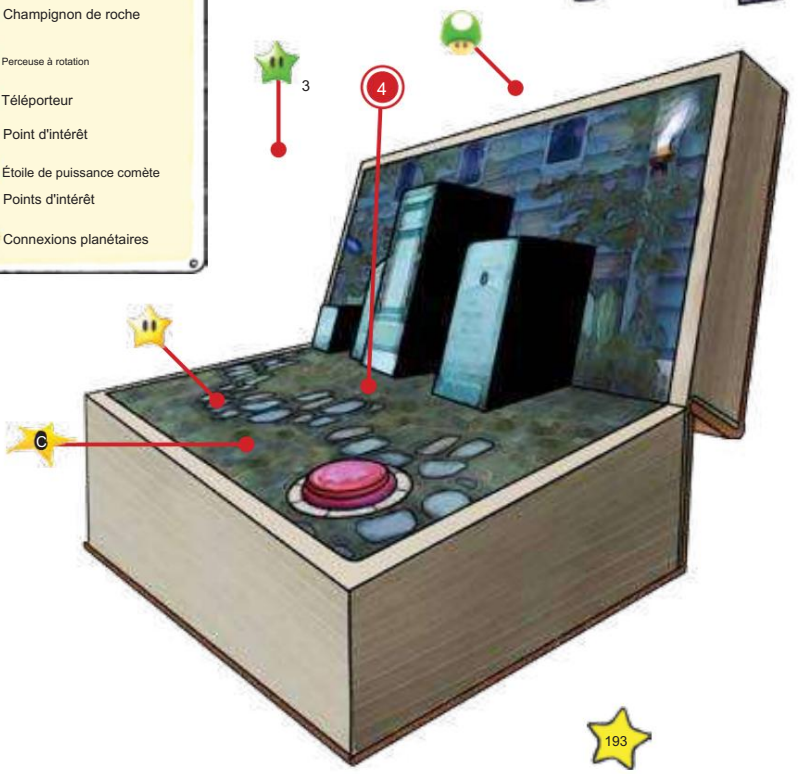
Machine Translated by Google

Cartes de la galaxie

Ennemis rencontrés

Huer | Jack O'Goomba | Octoboo





Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

82 32

2 Lorsque vous atterrissez dans le marais, montez sur la plateforme du chemin. Il se met immédiatement en mouvement, serpentant sur la boue. Évitez les Octoboos en suivant le chemin mobile et atterrissez sur le drapeau du point de contrôle.

Marchez sur la prochaine rangée de briques roses, puis suivez le sentier qui traverse la boue. Le sentier monte, alors sautez en même temps que lui pour ne pas tomber.

Passez à travers la pièce ? puis collectez la courte série de notes pour obtenir trois champignons 1-Up.

COMET MEDAL

Suivre le chemin rose comme il monte le long du mur.

Courez vite vers le Médaille Comète lorsque le chemin rose bifurque vers la gauche.

NOTE

Bien qu'il y ait une étoile de lancement juste au-delà de la pièce comète, si vous la contournez pour atteindre un autre ensemble de blocs roses, vous pouvez suivre la piste jusqu'à l'étoile de puissance cachée dans cette galaxie : l'étoile du marais englouti.

3 Marchez d'avant en arrière sur la bascule-lune chancelante à Collectez cinq jetons étoile. Lorsque vous les aurez tous collectés, l'étoile de lancement apparaîtra au centre de la lune.

4 Il y a cinq étoiles d'argent sur cette planète infestée de Boo. Ramassez-les au rez-de-chaussée avant d'activer l'interrupteur rouge dans le coin en effectuant une attaque au sol.

L'interrupteur plie la planète en deux, révélant des plateformes en forme de livre pop-up. La moitié arrière de la planète se replie ensuite.

Quelques instants suffisent, mais vous n'avez pas besoin d'actionner à nouveau l'interrupteur. Il alterne entre les deux positions jusqu'à ce que vous sautiez sur les blocs créés par le pli et récupériez les étoiles d'argent restantes.

Effectuez des sauts muraux entre les blocs pour atteindre les étoiles d'argent flottantes Une fois toutes les étoiles d'argent collectées, l'étoile de puissance apparaît au sol près des Boos.

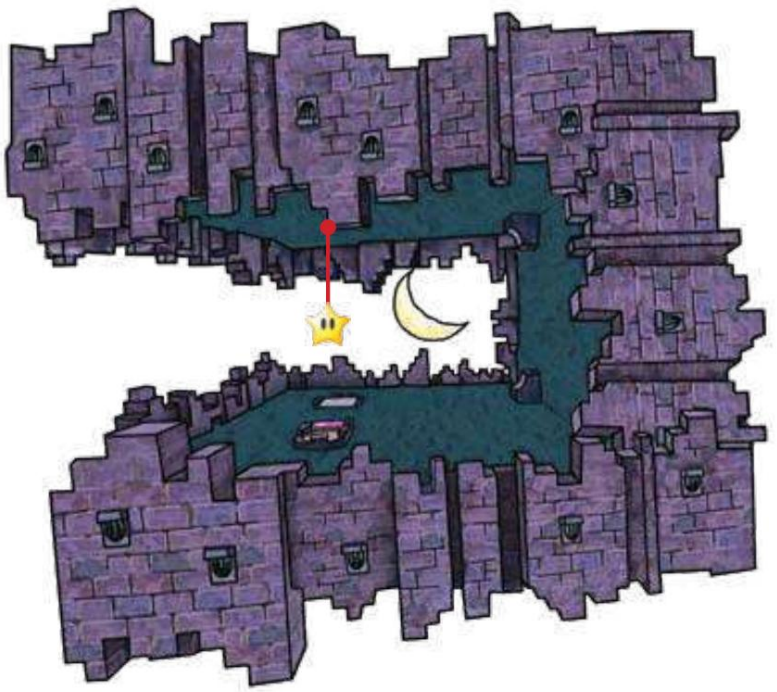
YOU GOT A STAR!

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

L'étoile dans le marais qui s'enfonce

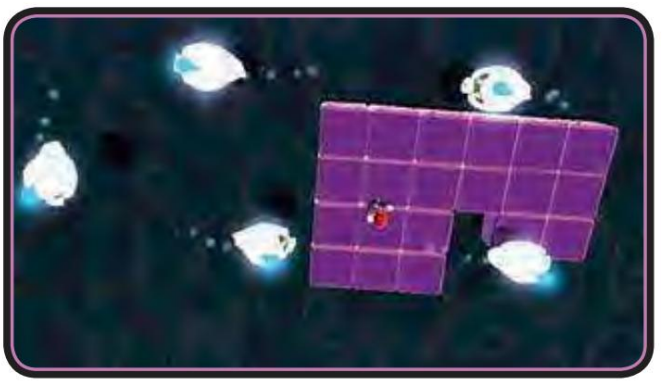
Carte de la galaxie



Cette étoile de puissance cachée est accessible depuis le niveau précédent. Relancez le jeu. Au lieu d'utiliser l'étoile de lancement pour vous envoler vers la lune à bascule, sautez sur le prochain groupe de briques roses.

5 Les briques roses dévalent le marais beaucoup plus vite que le set précédent.

Vous devrez franchir plusieurs brèches dans le chemin pour rester en tête. Des Boos vous poursuivront pendant que vous traversez le marais ; jetez-y un coup d'œil dès que possible pour les immobiliser.



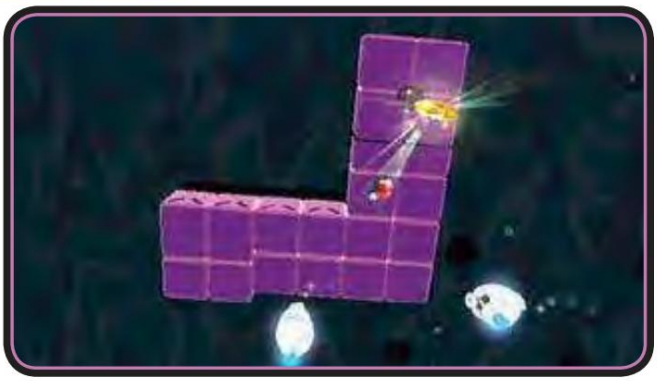
Lorsque le chemin serpente le long du « plafond » du marais, vous devez éviter plusieurs Octoboos qui se déplacent en large cercle. Glissez-vous dans les interstices du cercle pour suivre le chemin rose.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

83 32



Dépêche-toi ! Le chemin rose défile à toute vitesse. Essaie de rester au milieu pour atteindre l'Étoile de Puissance juste après les Octoboos.

YOU GOT A STAR!

GREEN STARS

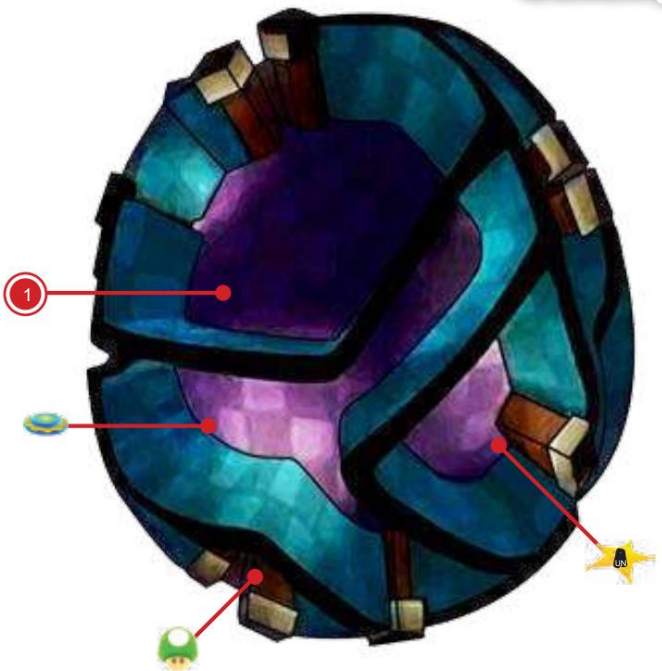
1 : Au lieu de poursuivre le caché Power Star, saut en longueur à travers le marais pour récupérer la première Étoile Verte.

2 : Sortez du côté gauche de la lune, puis tournez sur vous-même pour atteindre la deuxième étoile verte.

3 : Lorsque le livre pop-up est plié à la verticale, grimpez au sommet de la scène puis sautez en longueur vers la troisième étoile verte.

La Tour Hurlante

Cartes de la galaxie



Ennemis rencontrés

Huer

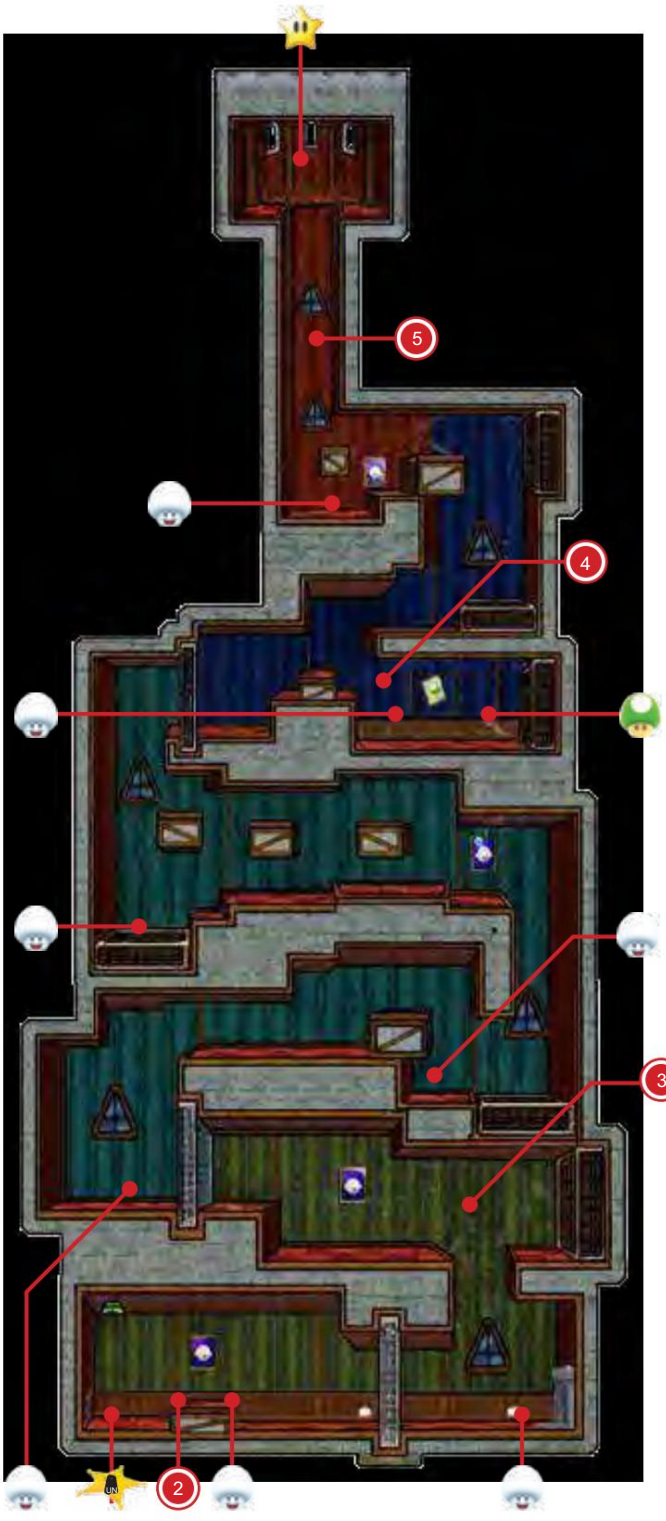
Octoboo

LEGEND

- Power Stars
- Étoile verte
- Médaille Comète
- Champignon 1-Up
- Champignon de vie
- Fleur de feu
- Champignon abeille
- Champignon Boo
- Champignons de printemps
- Fleur des nuages
- Champignon de roche
- Perceuse à rotation
- Téléporteur
- Point d'intérêt
- Étoile de puissance comète
- Points d'intérêt
- Connexions planétaires

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google



1 Ce niveau commence dans la maison hantée sphérique, mais vous vous éloignez du point de départ original. Étoile et à une nouvelle qui

Vous serez propulsé dans une maison hantée. N'oubliez pas de récupérer le champignon 1-Up sur la planète avant d'utiliser l'étoile de lancement.

2 Le champignon Boo vous confère le pouvoir d'un Boo ! Vous pouvez désormais flotter et disparaître, tout comme ces ennemis spectraux qui vous suivent quand vous avez le dos tourné. Secouez la télécommande Wii pour disparaître temporairement, ce qui vous permet de traverser les murs.

NOTE

Il y a plusieurs champignons Boo dans le tour, donc si jamais vous êtes touché par un ennemi et que vous perdez le champignon Boo, ne vous inquiétez pas.

3 Appuyez sur le bouton A pour planer au-dessus des interstices du sol pendant votre ascension de la tour. Utilisez les courants d'air pour éviter les obstacles.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

84 32

4 Luttez contre le vent pour ramasser les pièces et le champignon 1-Up dans cette alcôve pleine de dangers.

5 Naviguez autour du labyrinthe d'Octoboos pour localiser l'Étoile de Puissance tout en haut de la tour.

Galaxie vertigineuse à l'envers

Upside Dizzy Galaxy est un labyrinthe de gravité où le bas devient le haut et le haut devient le bas. Sauf si la gravité s'inverse.

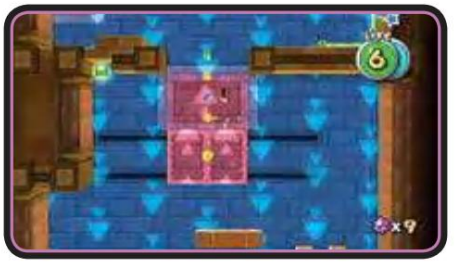
Et puis tout redevient normal. Mais cela ne dure généralement que quelques secondes dans cette galaxie sens dessus dessous.

Power Stars : Une promenade du côté obscur, Brûlure à l'envers Vertige
Médaille Comète : Une promenade du côté obscur
Comet Power Star: À-
Étoiles vertes : 2

Une promenade du côté étrange

1 Les champs gravitationnels d'Upside Dizzy sont difficiles à maîtriser. Lorsque vous courez devant des murs bleus, la gravité est dirigée vers le bas. Les champs roses indiquent une gravité dirigée vers le plafond. Utilisez ces champs pour vous propulser à travers la première section de la galaxie.

3 Sautez dans les carrés roses en mouvement pour passer par l'étroite ouverture au plafond de cette pièce.



En restant sur la case rose la plus à gauche, vous pouvez atteindre un champignon 1-Up. Foncez ensuite sur la case bleue pour vaincre la gravité inversée et récupérer la récompense.

2 L'étoile de puissance cachée de cette galaxie (Burning Upside Dizzy) est accessible par le tuyau vert de cette pièce.

Pour atteindre le tuyau et le champignon 1-Up, vous devez voler au-dessus du champ rose, puis appuyer sur la gauche tandis que le champ bleu vous repousse vers le bas. Vous vous agripperez au rebord en contrebas. Hissez-vous et laissez-vous glisser vers la gauche en utilisant la gravité du champ bleu pour vous maintenir en place.

4 Le bordeaux Le champ en haut de cette pièce vire au bleu foncé après quelques instants, puis reprend sa couleur initiale. Étourdissez les Goombas avec des fragments d'étoile, puis éjectez-les de la pièce avant de vous élancer sur le tuyau en utilisant la gravité du champ marron pour vous propulser vers le plafond.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Cartes de la galaxie

Ennemis rencontrés

Goomba

Swaphopper

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

86 33

NOTE

Les champs clairs sont constants, tandis que les champs foncés (marron et bleu foncé) alternent.

5 Parcourez ce couloir en évitant soigneusement les barrières électriques lorsque la gravité s'inverse.

Veillez à ne pas vous trouver au-dessus d'un champ électrique lorsque la gravité s'inverse, vous projetant ainsi dans le champ de choc.

Les Swaphoppers rebondissent aussi dans ce couloir, alors utilisez l'inversion de gravité pour les attraper par le dessous et les vaincre.

COMET MEDAL

Utilisez la deuxième zone rose pour vous hisser sur la première corniche lorsque le mur devient bleu foncé. Vous pourrez alors récupérer la médaille Comète sans vous faire électrocuter.

6 Pour collecter le pouvoir Étoile, saute dans le champ juste au moment où il tourne. marron donc Vous êtes plongé dedans de plein fouet. Si vous ratez votre cible, vous serez projeté contre une barrière électrique. Selon votre niveau de vie restant, vous pourrez survivre à quelques rebonds en vous approchant de l'Étoile de Puissance.

YOU GOT A STAR!

Brûlure à l'envers Vertige

L'étoile de puissance cachée dans Upside Dizzy se trouve juste après le tuyau de téléportation vert. Pour l'obtenir, vous devez brûler toutes les caisses de débris sur une plateforme à l'aide d'une fleur de feu avant la fin du temps imparti.

Suivez le rebond à travers le champ bleu pour passer sous le tuyau. Sautez et le tuyau vous aspirera.

À l'intérieur du tuyau, on vous donne une Fleur de Feu. Faites attention. Vous devez brûler la caisse en bois tout en haut, contre le mur du fond, pour révéler le tuyau orange qui mène à l'Étoile de Puissance. Si vous brûlez trop de caisses de chaque côté, vous ne pourrez plus atteindre le tuyau orange.

Une fois le tuyau orange franchi, Gearmo vous confie la tâche de l'aider à nettoyer toutes les caisses. En récompense pour avoir détruit les caisses en seulement 20 secondes, Gearmo vous offre une Étoile de Puissance. Dès le début du concours, tournez sur vous-même pour lancer une boule de feu à travers les caisses situées juste derrière vous.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Vos boules de feu étant suffisamment puissantes pour brûler plusieurs caisses, descendez au bas de la plateforme et lancez-les à travers les colonnes de caisses.

Commencez d'un côté et progressez jusqu'à l'autre.

Votre boule de feu détruit toute caisse qu'elle touche.

Alignez vos lancers de façon à ce que la boule de feu rebondisse entre deux colonnes de caisses, les détruisant ainsi toutes les deux en même temps.

YOU GOT A STAR!

GREEN STARS

1 : Retournez-vous depuis le champ rose situé au-dessus du rebord coulissant lorsqu'il se déplace à travers le bleu. Saut périlleux arrière pour prendre l'étoile verte dans le coin.

2 : Saut en longueur au-dessus du faisceau électrique sous l'Étoile de Puissance juste au moment où la gravité s'inverse pour ramasser cette Étoile Verte.

Fleet Glide Galaxy

Le Fleet Glide Galaxy est une station de combat géante.

Tout en agrippant les serres de Fluzzard, vous devrez planer au-dessus de la station et plonger dans des tunnels étroits pour gagner les Étoiles de Puissance et vous échapper sains et saufs.

Power Stars : Fluzzard

Glissade sauvage sur le champ de bataille,

Plumes les plus rapides en la Galaxie

Médaille Comète : celle de Fluzzard

Glissade sauvage sur le champ de bataille

Comet Power Star: À-

Étoiles vertes : 2

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

87 34

Le vol plané sauvage de Fluzzard sur le champ de bataille

Cartes de la galaxie

LEGEND
- Power Stars
- Étoile verte
- Médaille Comète
- Champignon 1-Up
- Champignon de vie
- Fleur de feu
- Champignon abeille
- Champignon Boo
- Champignons de printemps
- Fleur des nuages
- Champignon de roche
- Perceuse à rotation
- Téléporteur
- Point d'intérêt
- Étoile de puissance comète
  Points d'intérêt
- Connexions planétaires

Ennemis rencontrés

Banzai Bill

Bullet Bill

Magmaargh et Magmaw

Thwomp

Lorsque vous décollez pour la première fois avec Fluzzard, éloignez-vous des Magmaarghs.

Une fois à l'extérieur, dirigez-vous vers la gauche et faites le tour de la station de combat. La porte suivante se trouve de l'autre côté de la station, à côté d'un champignon 1-Up.

Après avoir évité les Mag-maarghs, baissez-vous et rebondissez sur la plateforme jaune pour franchir la première porte et récupérer un Champignon de vie. Vous devez franchir les cinq portes pour débloquer la Médaille Comète.

Planez dans le couloir bordé de Thwomps. Si l'un d'eux tremble, il est sur le point de tomber. Ralentissez pour éviter de vous faire écraser. La troisième porte se trouve juste derrière le deuxième Thwomp.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Lorsque vous franchirez la troisième porte, attention à trois Banzai Bills qui déferleront dans le couloir.

Après avoir échappé aux Banzai Bills, dirigez-vous vers le bas du parcours pour franchir la quatrième porte.

Dépêchez-vous de traverser les machines en ruine pour franchir la cinquième porte avant que l'immense porte violette ne se referme brutalement et ne bloque votre fuite.

COMET MEDAL

Une fois que vous aurez franchi les cinq portes, la Comète La médaille est libérée d'un verre flottant cas proche les dirigeables.

Volez autour des dirigeables et plongez à travers le soleil géant pour terminer la course et gagner une étoile de puissance.

YOU GOT A STAR!

Les plumes les plus rapides de la galaxie

Lorsque Jibberjay vous envoie une carte postale, retournez à Fleet Glide pour participer à une course à travers la station de combat. Le parcours reste le même, mais vous devez aller aussi vite que possible pour devancer trois autres oiseaux. Vous n'obtiendrez la deuxième étoile de puissance que si vous remportez la course.

Conseils de course

Dès le départ de la course, piquez du nez et dépassez les Magmaarghs à toute vitesse pour prendre rapidement l'avantage. Visez la porte basse au-dessus de la zone jaune pour gagner de la vitesse avant de vous élancer hors de la zone de départ.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

88 34

Puisque vous n'avez pas à vous soucier des portes, gardez le cap lorsque vous volez à l'extérieur.

Visez la porte rose menant aux Thwomps. Attendez que les Thwomps atteignent le haut du couloir, puis inclinez-vous vers le bas pour plonger et prendre de la vitesse.

Quand les machines autour de vous commencent à s'effondrer, plongez ! La forte pente vous offre suffisamment d'espace pour prendre de la vitesse. Veillez simplement à rester à l'écart des colonnes et des grues qui s'écroulent.

GREEN STARS

1 : La première étoile verte se trouve près de la ligne de départ. Dès le début de la course, plongez pour foncer droit sur l'Étoile Verte avant de vous écraser sur un Magmaargh.

2 : Lorsque vous pénétrerez dans la grande salle où s'effondrent les machines, dirigez-vous vers la gauche. L'Étoile Verte est obscurcie par la vapeur et la poussière, mais vous apercevrez bientôt sa lueur.

YOU GOT A STAR!

Le bunker explosif de Bowser Jr.

Pendant que Bowser panse ses plaies après votre dernier combat, Bowser Jr. reprend sa quête pour vous empêcher d'obtenir des Grandes Étoiles. Vous devez vous frayer un chemin jusqu'à Bowser. Le dernier combat de Jr. et la défaite de sa dernière invention, la Machine Armageboum, pour gagner la Grande Étoile qui ouvre les portes du monde suivant.

Power Stars : La machine Explosive de Bowser Jr.
Médaille Comète : La machine apocalyptique de Bowser Jr.
Étoile de puissance comète : Machine de l'Apocalypse
Course de casse-cou
Étoiles vertes : 2

La machine apocalyptique de Bowser Jr.

1 Pour quitter la première planète, vous devez attirer l'un des Bill Balles jusqu'à la vitrine située au bord de la planète.

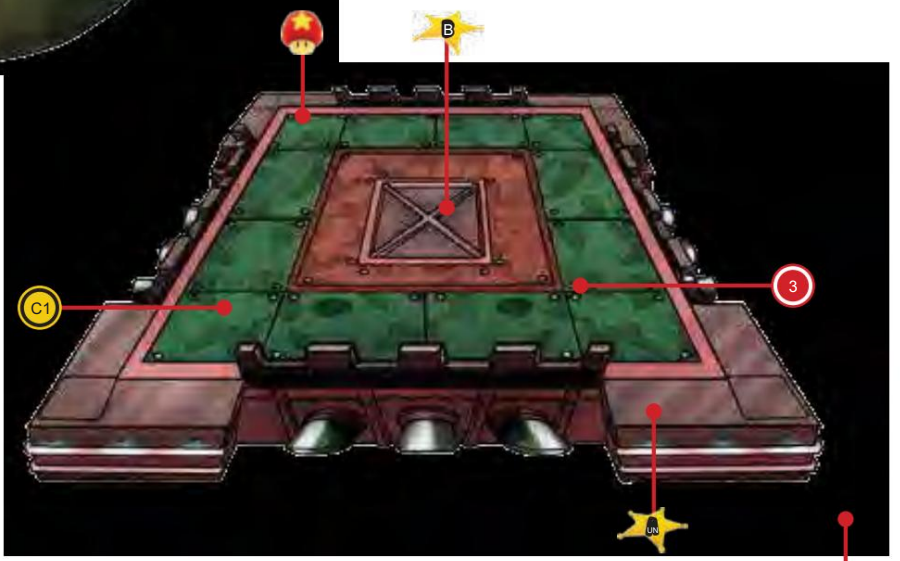
Cherchez derrière les débris de Megahammer pour trouver un Cube Chanceux. Croisez les doigts : vous pourriez bien trouver un Champignon 1-Up !

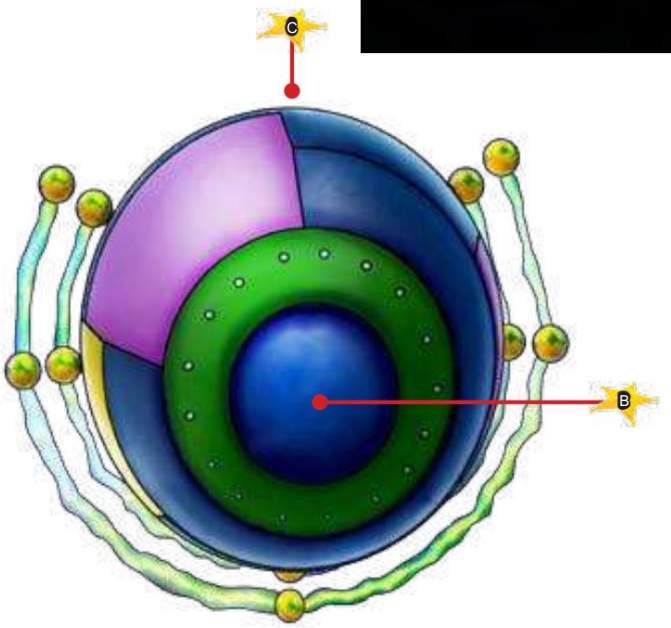
Sautez devant le Bill Balle, puis enjambez la boue, car elle vous ralentira trop pour éviter ce projectile agaçant. Sautez ensuite vers la caisse, puis faites un pas de côté pour que le Bill Balle s'écrase dessus et la brise.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Cartes de la galaxie





Ennemis rencontrés

Boomerang Bros.

Bullet Bill

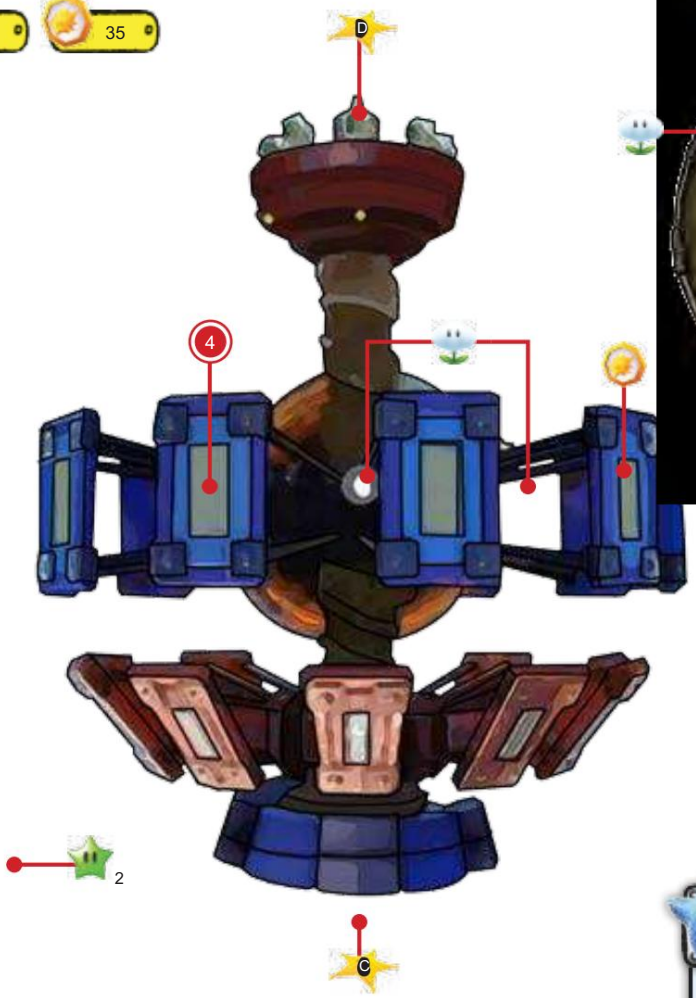
Fizzlit

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

90 35



2 Il y a un canon À l'intérieur de la vitrine brisée, entrez et visez le centre de la cible située au-dessus de la suivante. planète. Si vous atteignez le centre de la cible, vous gagnez une vie supplémentaire.

3 Après avoir laissé tomber la cible, un Boomerang Bro. attaque. Utilisez les fragments d'étoile pour déséquilibrer le Frère Boomerang, puis écrasez-le pour l'achever. Vous pouvez maintenir le bouton Z enfoncé pour vous accroupir sous les boomerangs et secouer la télécommande Wii pour effectuer une attaque tournoyante. Cette technique est très efficace contre les Frères Boomerang.

Grimpez au poteau situé à l'arrière gauche. coin de la planète pour trouver une vie Champignon. Vous avez besoin ceci pour survivre au combat contre le boss à la fin de cette galaxie.

Utilisez le canon révélé après avoir éliminé le Frère Boomerang pour vous propulser vers la planète suivante, un amas tourbillonnant de plateformes filiformes. Visez le centre de la cible au pôle Sud, mais attendez que les boules à pointes soient passées avant de tirer.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

COMET MEDAL

4 La rangée bleue de plateformes est bordée de boules à pointes, mais vous devez sauter pour trouver une Fleur Nuage et la Médaille Comète.

Après avoir récupéré la Fleur des Nuages, effectuez un long saut jusqu'au pôle nord de cette planète. Utilisez les plateformes nuageuses pour éviter de tomber dans le trou noir. Au pôle, effectuez une attaque au sol à travers les pierres pour ouvrir l'Étoile de Lancement qui mène au combat contre le boss et à une Étoile de Puissance !

Combat de boss : Machine Armageboum

Bowser Jr. possède un autre monstre mécanique : la Machine Armageboum. Cette tour terrifiante est un amas de boules de feu tournoyantes et de canons qui projettent des boules d'électricité. Son point faible est la capsule de verre de Bowser Jr., tout en haut. Il vous faudra donc récupérer une Fleur Nuage dans la zone et l'utiliser pour gravir la tour.

Créez une plateforme nuageuse au-dessus d'une des bouches d'aération pour la faire remonter le long de la tour. Attendez que les canons cessent de tirer, car les boules électriques détruisent vos nuages. Vous devez avoir au moins une plateforme nuageuse de réserve lorsque vous atteignez les nuages déjà en place au-dessus de la tour.

Une fois au-dessus des nuages, au-dessus de la tour, effectuez un long saut vers Bowser Jr. Vous devez vous placer au-dessus de sa capsule et effectuer une attaque rodéo pour briser la vitre. Il faut trois coups pour y parvenir, mais Bowser Jr. ne vous facilitera pas la tâche pour les deux prochains coups.

Pour effectuer la seconde attaque au sol, vous devez attendre que Bowser Jr. cesse de charger le dôme de verre au-dessus de son siège de pilote. Si vous attaquez au sol pendant que la capsule crépite, non seulement vous ne toucherez pas Bowser, mais vous subirez également des dégâts.

Après la seconde frappe, toute la puissance de la Machine Armageboum se révèle.

D'énormes chenilles émergent du sol. Cette machine est désormais mobile ! Et plus haute ! Vous devez reconstituer votre réserve de nuages et prendre encore plus d'altitude pour effectuer un long saut jusqu'à la capsule. Frappez-la une dernière fois au sol, en évitant les boules de feu et les orbes électriques, pour éliminer Bowser Jr. définitivement et récupérer la Grande Étoile. En route pour le Monde 6 !

YOU GOT A STAR!

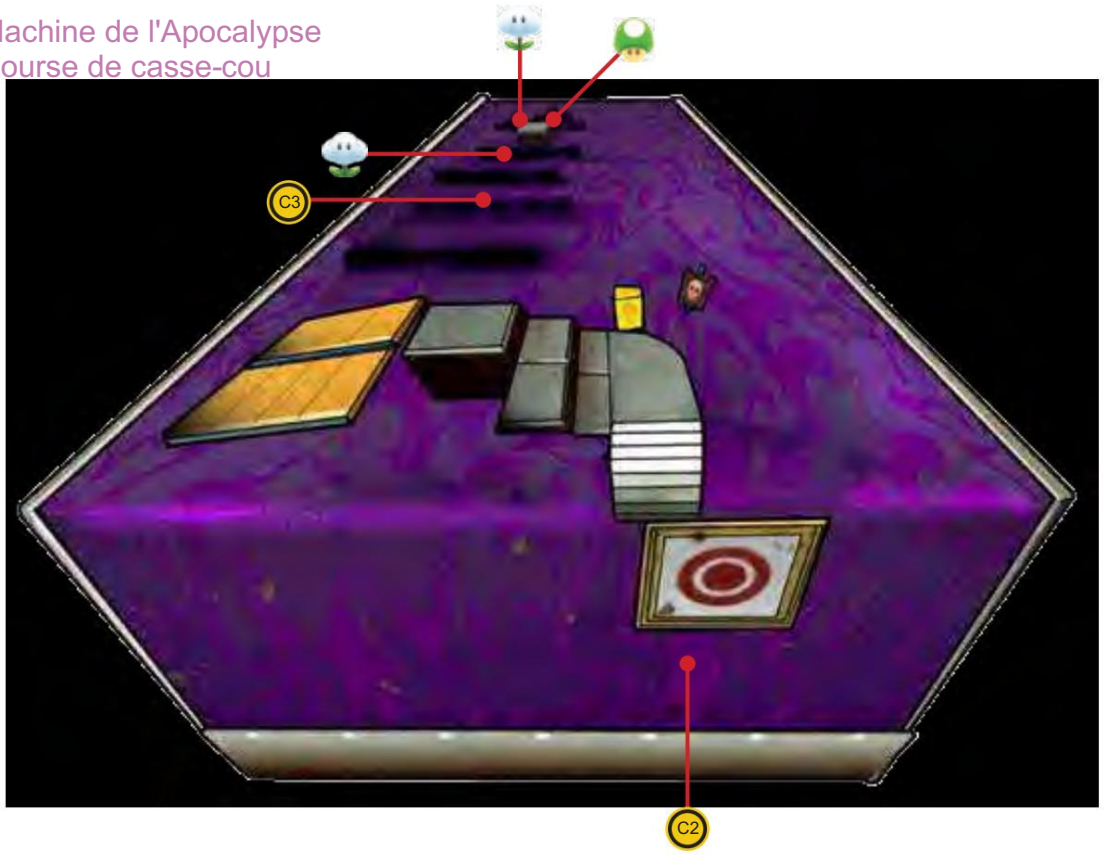
Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

89 35

Machine de l'Apocalypse
Course de casse-cou



Parviendrez-vous à détruire à nouveau la Machine Apocalyptique ? Et avec un seul fragment de vie ? Tel est le défi qui vous attend lorsque la comète farceuse traverse la galaxie.

C1 L'un des moyens les plus sûrs de se faire éliminer est d'affronter le Frère Boomerang. Évitez ses boomerangs et tirez-lui dessus avec des fragments d'étoile pour le mettre en difficulté. Se mettre à couvert sous ses boomerangs est une excellente façon de rester en sécurité. Utilisez une attaque tournoyante pour le faire tomber sur sa carapace, puis éjectez-le de la planète.

C2 Heureusement, la planète filiforme a été remplacée par quelque chose d'un peu plus gérable : une planète violette Marais. Foncez vers la cible sur le côté de la planète marécageuse pour gagner une vie supplémentaire.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

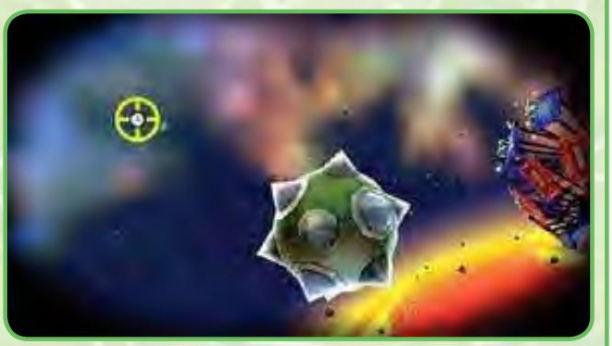
Machine Translated by Google

C3 Vous devez traverser le marais sur une plateforme branlante, en évitant la boue violette. Courez depuis le côté
Déplacez-vous sur le côté pour rester au-dessus du marais. L'étoile de lancement se trouve de l'autre côté du marais.

C4 Le combat contre la Machine Armageboum se déroule exactement comme avant. Il faut d'abord obtenir ces éléments.
Deux coups reçus, ça va encore, mais quand les chenilles du char apparaissent, il faut prendre ses distances avec la tour pour éviter la collision. Cet espace supplémentaire permet aussi de s'élever dans les airs sans craindre les boules de feu ni d'être touché par une sphère électrique surprise.

GREEN STARS

1 : Les deux étoiles vertes ne sont accessibles qu'à l'aide des canons. Pour récupérer la première, visez juste au-dessus de la cible afin d'atteindre directement l'étoile verte.



2 : La deuxième étoile verte se trouve à gauche de la planète filiforme. Visez au-delà des boules à pointes et décollez pour remporter le prix.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

90 35

Monde 6

Galaxie du Monstre Fondant

Les Magmaws et les Magmaarghs surgissent des mondes imbibés de lave de cette galaxie, éclaboussant le ciel de terre en fusion dans l'espoir de vous empêcher de collecter les Étoiles de Puissance.

Power Stars : Les
- Magma magnifique
  Mer, une promenade vers le bas
- Rolling Lane, le Chimp's Défi de bowling

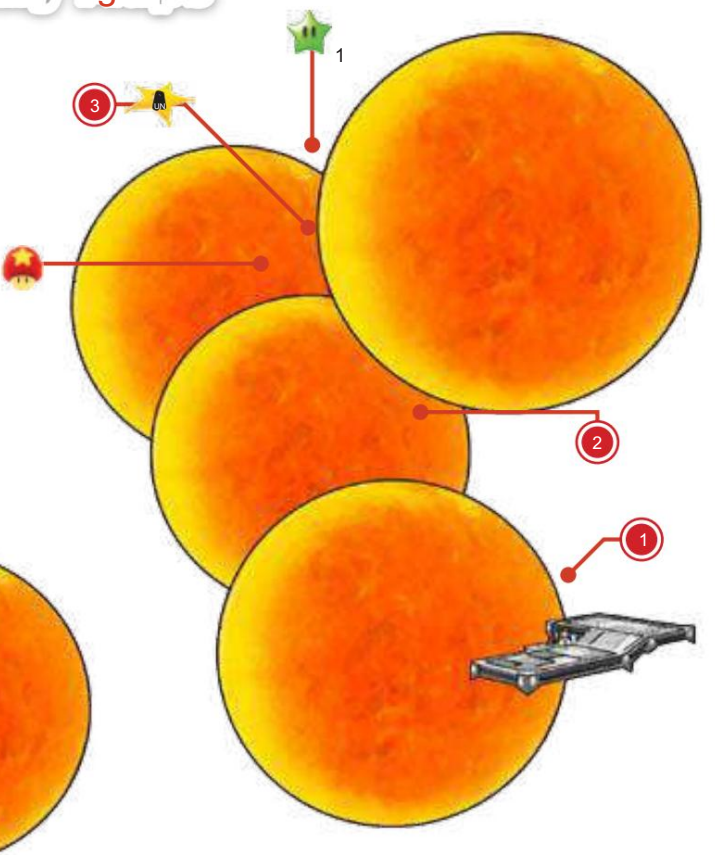
Médaille Comète : La
- Mer de magma magnifique

Comet Power Star: À-

Étoiles vertes : 3

La magnifique mer de magma

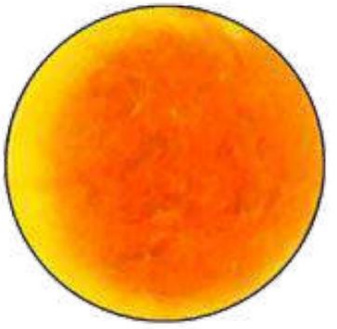
Cartes de la galaxie



Ennemis rencontrés

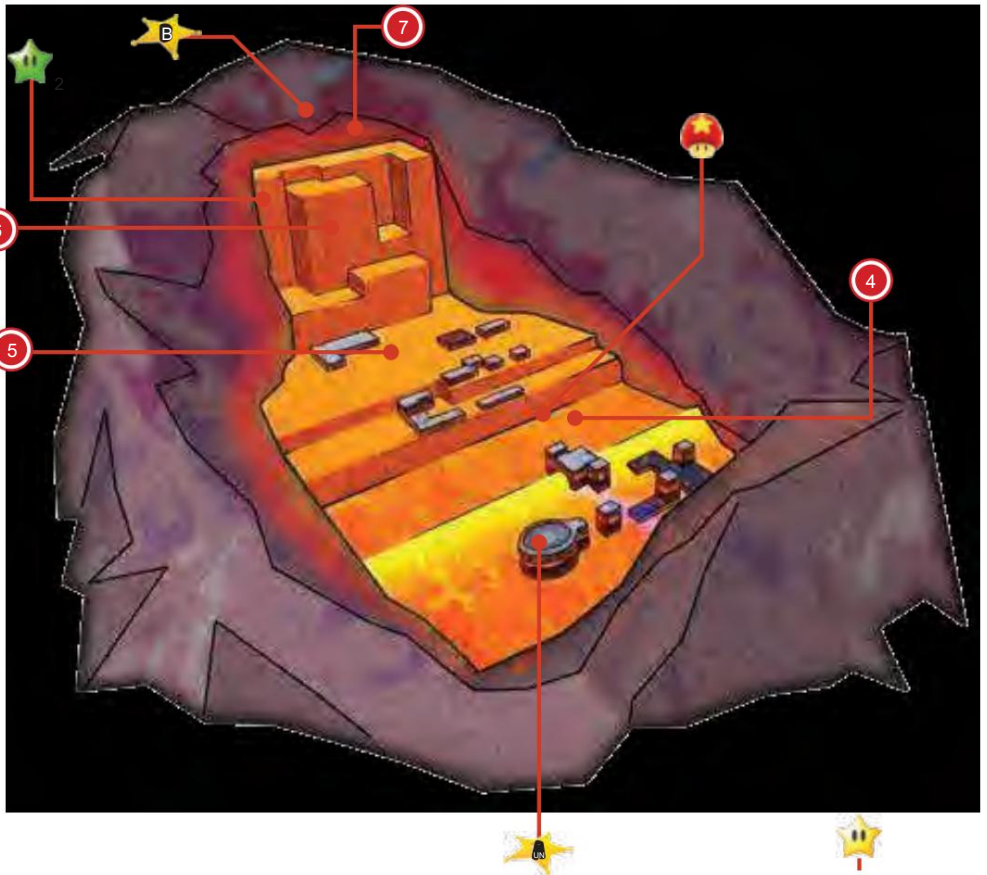
Sois prudent.

Bouche

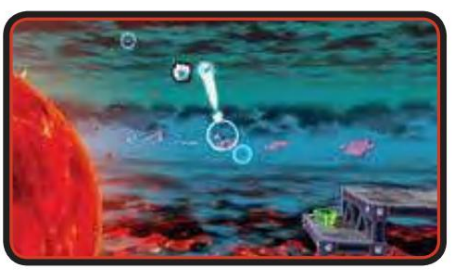


Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

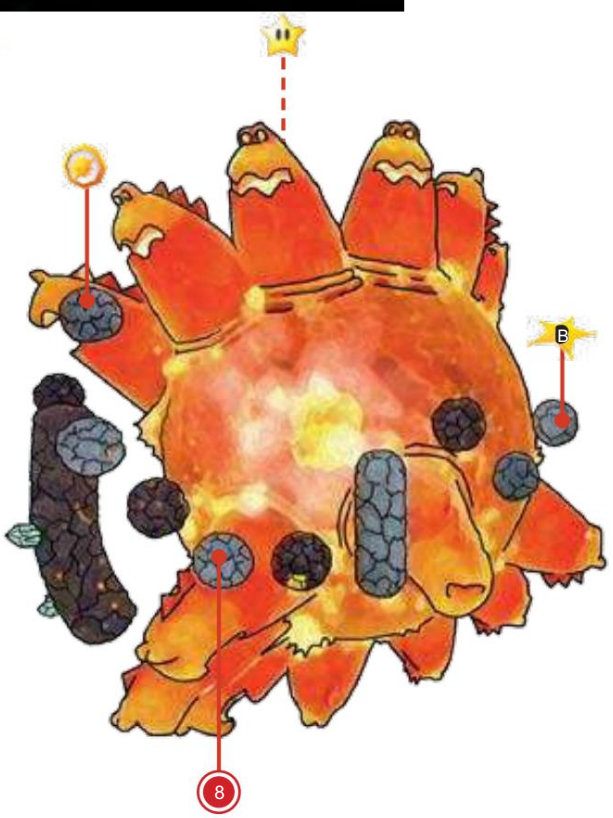
Machine Translated by Google



1 Lorsque vous atterrirez dans cette galaxie, remarquez le tuyau vert derrière le rebord. Il mène au Chimpanzé. Mais pour l'instant, hissez-vous jusqu'aux Étoiles d'Attraction.



2 Les Mag-maarghs se précipitent à travers le réseau d'étoiles de traction entre les sphères de lave géantes. Synchronisez vos mouvements avec les étoiles d'attraction. N'hésitez pas à vous accrocher à une seule étoile d'attraction aussi longtemps que nécessaire pour attendre le passage d'un Magmaargh. Si un Magmaargh vous touche, attrapez rapidement une étoile d'attraction pour vous extirper de la lave.



Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

91 36

L'étoile de lancement vers la prochaine planète se trouve au bout de la chaîne d'étoiles d'attraction. Saisissez l'étoile d'attraction située en dessous et lâchez prise pour dériver vers l'étoile de lancement.

CAUTION

Ne secouez pas la télécommande Wii tant que l'étoile de lancement n'a pas bougé. Si vous le faites trop tôt, vous tomberez dans la lave.

3 Il y a une autre étoile de lancement juste au-dessus de la surface de cette planète. Dès que vous la toucherez, décollez !

à nouveau avant que le Magmaargh ne vous assaille de sa gueule remplie de lave.

4 Utilisez les barres bleues pour traverser la mer de lave. Veillez à rester suffisamment haut pour que les vagues ne vous touchent pas lorsqu'elles déferlent.

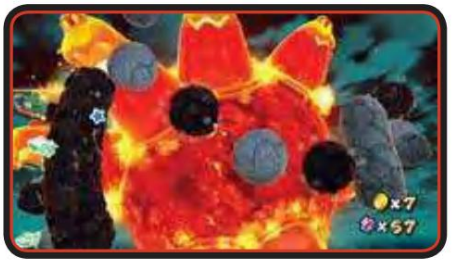
Et n'oubliez pas de récupérer le Champignon de Vie !

5 Les cylindres dans la lave tournent lorsque vous essayez de les traverser, alors n'y restez pas trop longtemps, sinon vous risquez de glisser et de retomber dans la lave.

6 Tournez sur vous-même lorsque vous sautez dans les tornades. Battez des bras et envolez-vous en tournoyant haut dans le ciel. En descendant lentement, visez la prochaine tornade (à droite) et continuez à traverser la lave dangereuse.

7 Envolez-vous jusqu'au trapèze situé au sommet des chutes de lave. Accrochez-vous au trapèze et balancez-vous vers la gauche pour vous propulser vers l'étoile de lancement.

8 La dernière planète de cette étape est une grande masse de lave, recouverte de Gueules de Magma. Les Magmaws encerclent la planète par vagues, s'écrasant sur les petits rochers flottant juste au-dessus de la surface. Chaque rocher possède une gravité suffisante pour vous retenir ; sautez donc de rocher en rocher.

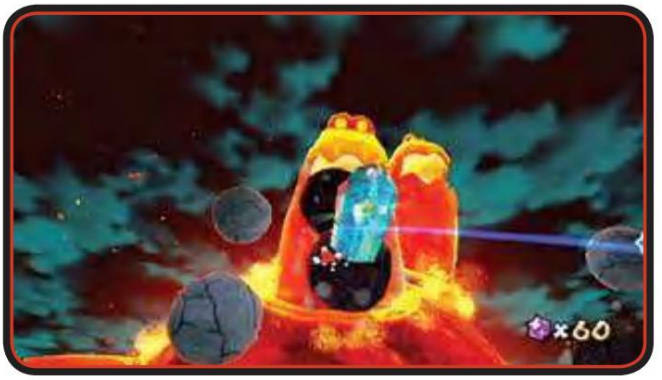


COMET MEDAL

Saut en longueur jusqu'au rocher avec la comète Médaille. Retour à la page précédente rocher gris sûr la gauche avant qu'un Magmaw ne submerge le rocher de la Médaille Comète.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google



L'Étoile de Puissance est emprisonnée dans un grand cristal. Vous devez effectuer deux attaques tournoyantes sur le cristal pour libérer l'Étoile de Puissance. Attention aux Magmaws ! Écartez-vous si l'un d'eux atterrit sur votre position avant que l'Étoile de Puissance ne soit libérée.

YOU GOT A STAR!

GREEN STARS

1 : Dérivez plus loin que l'étoile de lancement pour récupérer la première étoile verte. Il vous faut prendre de l'élan pour avoir suffisamment de vitesse et atteindre l'étoile verte avant de tomber dans la lave.

2 : Après avoir attrapé le trapèze, balancez-vous jusqu'à l'étoile de lancement, mais retombez pour attraper l'étoile verte.

Une promenade le long d'une ruelle vallonnée

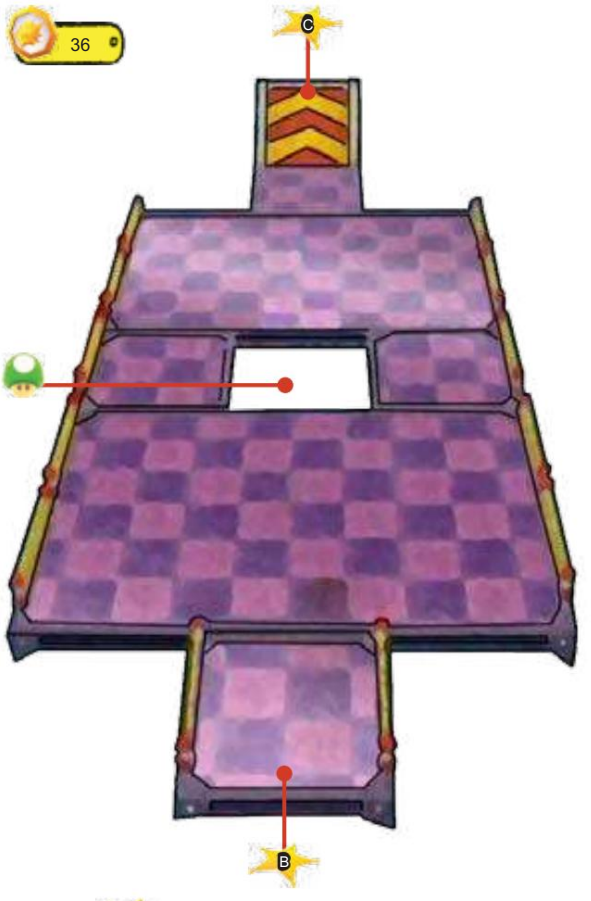
Cartes de la galaxie

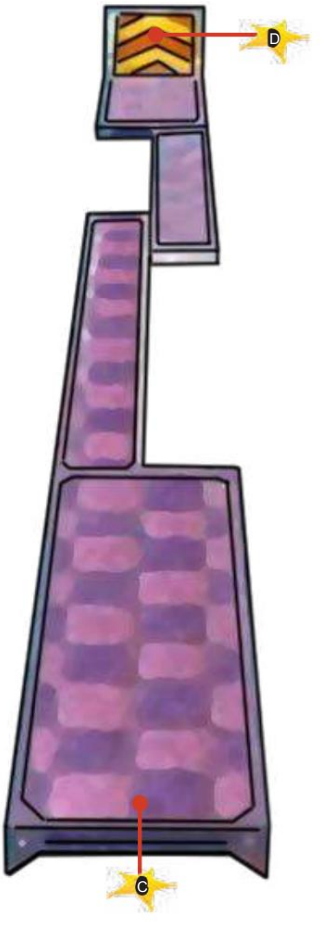
Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

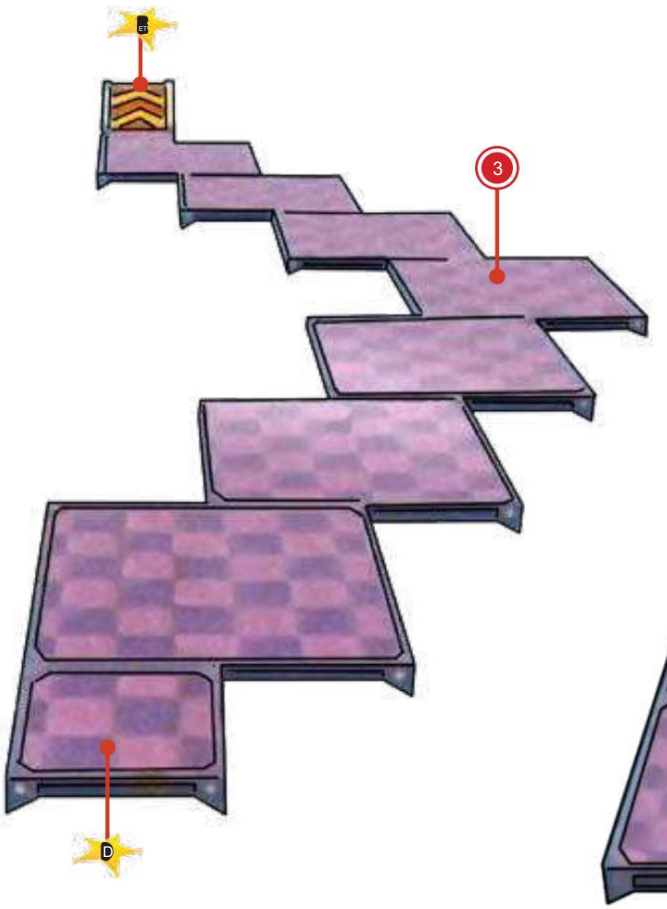
Machine Translated by Google

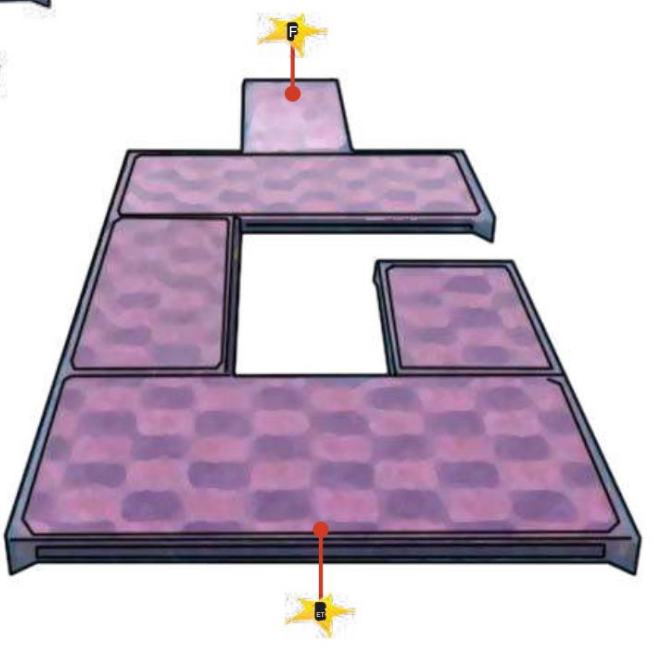
Médailles Étoiles et Comètes

92 36



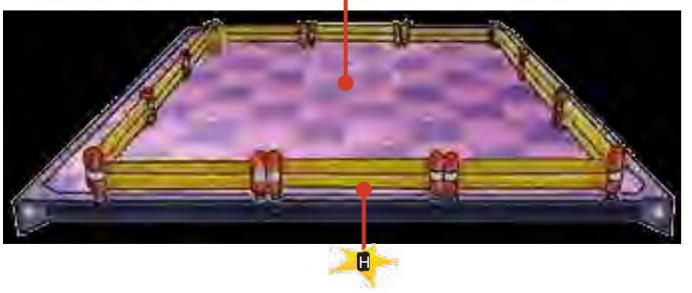






Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google



1 Ce niveau se compose d'une série de plateformes flottant dans l'espace au-dessus d'une planète de lave géante. Attrapez le champignon de roche et enroulez-vous autour d'un rocher. Détruisez les pics et abattez le grand mur métallique.

4 Rebondissez sur les rails en caoutchouc pour faire demi-tour sur cette plateforme. Visez les prochains murs en caoutchouc pour rebondir vers l'Étoile de Puissance. Elle se trouve sur une petite plateforme entourée de rails en caoutchouc. Sautez par-dessus les rails pour atterrir à côté de l'Étoile de Puissance.

2 Roulez jusqu'à la première rampe, qui vous propulsera vers la planète suivante. À l'atterrissage, vous roulez beaucoup plus vite que d'habitude.

La direction est extrêmement sensible, car de petits mouvements entraînent de grands virages à cette vitesse. Sautez par-dessus le premier trou sur la plateforme suivante pour récupérer un champignon 1-Up.

3 Suivez les plateformes en explosant les fragments d'étoile pour enrichir votre collection. Attention à ne pas trop forcer, surtout lorsque les plateformes se rétrécissent.

3 : En marche arrière, braquez à droite du garde-corps en caoutchouc pour récupérer l'étoile verte. Si vous ratez votre cible, vous serez propulsé dans l'espace.

Ce niveau est idéal pour collecter des fragments d'étoile. Vous pouvez en obtenir plus de 100 entre le drapeau de contrôle et la fin du niveau. Si vous récupérez également le champignon 1-Up, vous pouvez simplement quitter la plateforme avant de récupérer l'étoile de puissance et recommencer au drapeau de contrôle pour accumuler des vies supplémentaires.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

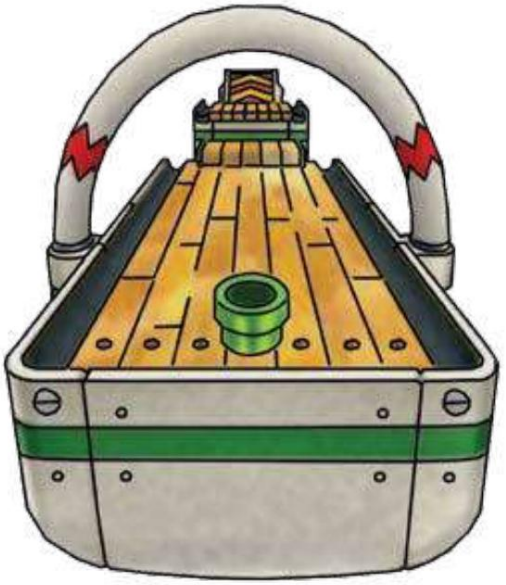
Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

93 36

Le défi de bowling du chimpanzé

Carte de la galaxie



L'étoile de puissance cachée de cette galaxie se trouve près du début de « Une promenade sur la piste ». Elle mène à une série de pistes de bowling. Vous devez obtenir plus de 5 000 points pour gagner l'étoile de puissance du chimpanzé.
Chaque Pinhead que vous éliminez vaut 100 points.
Il y a largement assez de Pinheads pour dépasser les 5 000 points, mais il ne faut pas se relâcher.

Le tuyau vert menant au défi du Chimpanzé se trouve à gauche de la première plateforme. Descendez-le avant de récupérer le Champignon de Pierre.

Visez le Pinhead central et secouez la télécommande Wii pour rouler sur un rocher. Ne franchissez pas la ligne et ne pénétrez pas dans la zone bleue.

C'est de la triche. Foncez à travers les Pinheads pour marquer des points et prenez la rampe pour le prochain défi.

Attention aux ampoules vertes ! Si vous les heurtez, vous risquez d'être éjecté de la voie.

Un arc autour des ampoules.

Attendez que les plateformes coulissantes de cette ruelle se referment, puis secouez-vous pour les traverser en trombe.

Une rangée de Pinheads repose sur cette plateforme rotative. Attendez qu'elle soit presque alignée avec votre position, puis secouez-la pour roulez à travers les Pinheads juste au moment où ils forment une ligne droite avec le groupe de broches près de la rampe.

Les deux dernières allées sont équipées de plateformes bleues tournantes. La première est légèrement inclinée. Lancez votre boule dessus juste au moment où elle commence à se stabiliser. La dernière allée effectue une rotation à 360 degrés ; vous devez corriger votre trajectoire en la parcourant pour éviter de vous écraser. Si vous atteignez plus de 5 000 points sur cette allée, vous gagnez !

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Galaxie des ruines mécaniques

Pourrez-vous survivre aux rouages et aux mécanismes intégrés à ces ruines antiques ? Plongez dans les trous vides pour éviter de vous faire écraser par les roues. Et n'oubliez pas de ramasser des pièces en explorant, car un petit Luma dans cette galaxie acceptera volontiers votre monnaie en échange de la révélation de l'Étoile de Puissance cachée.

Power Stars : L'heure est venue
Aventure, le rebord
Piège à marteau
Médaille Comète : L'heure est venue
Aventure
La comète Power Star :
L'aventure de
Pièces violettes
Étoiles vertes : 3

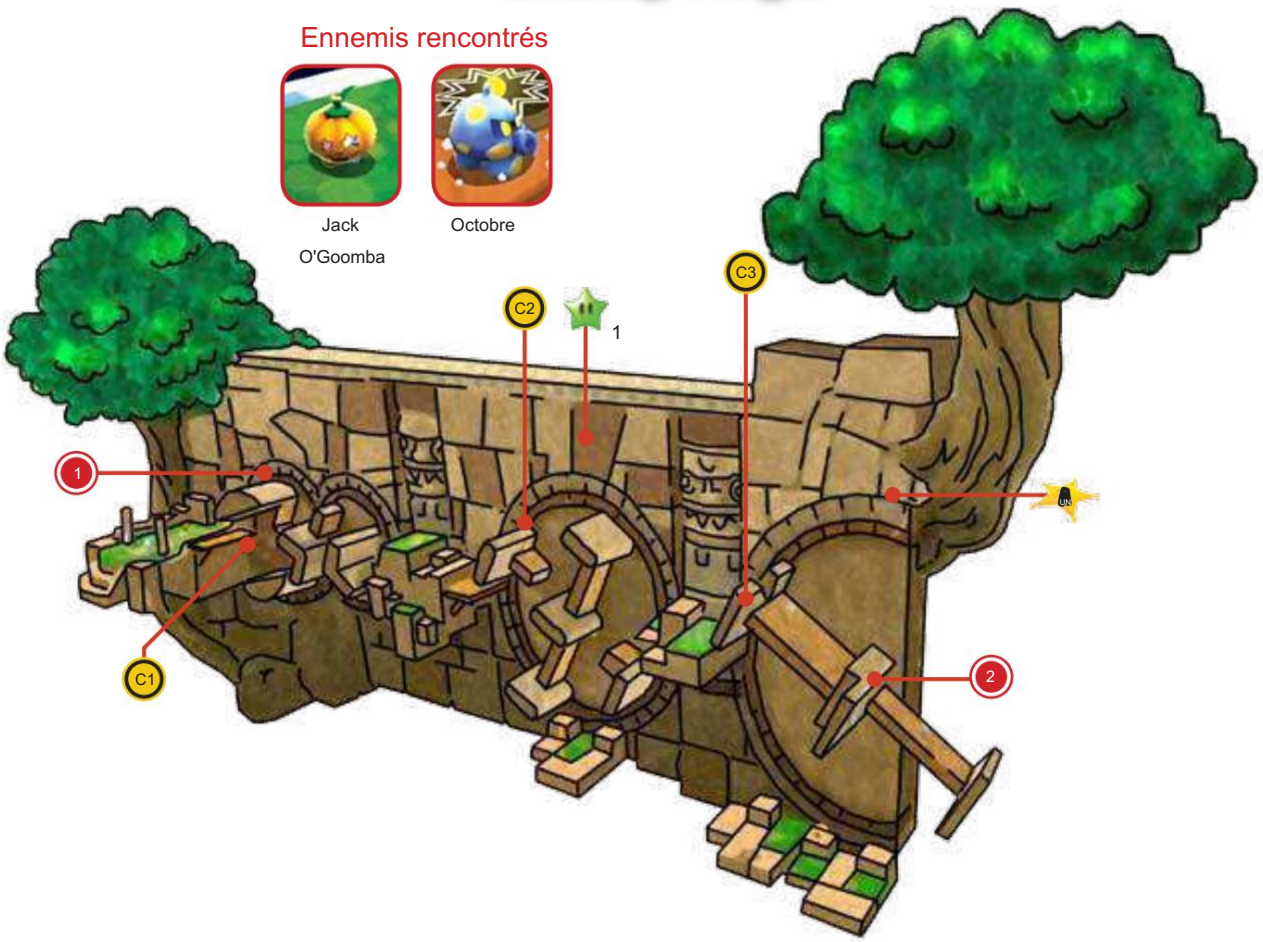
L'heure est à l'aventure !

Cartes de la galaxie

Ennemis rencontrés

Jack O'Goomba

Octobre

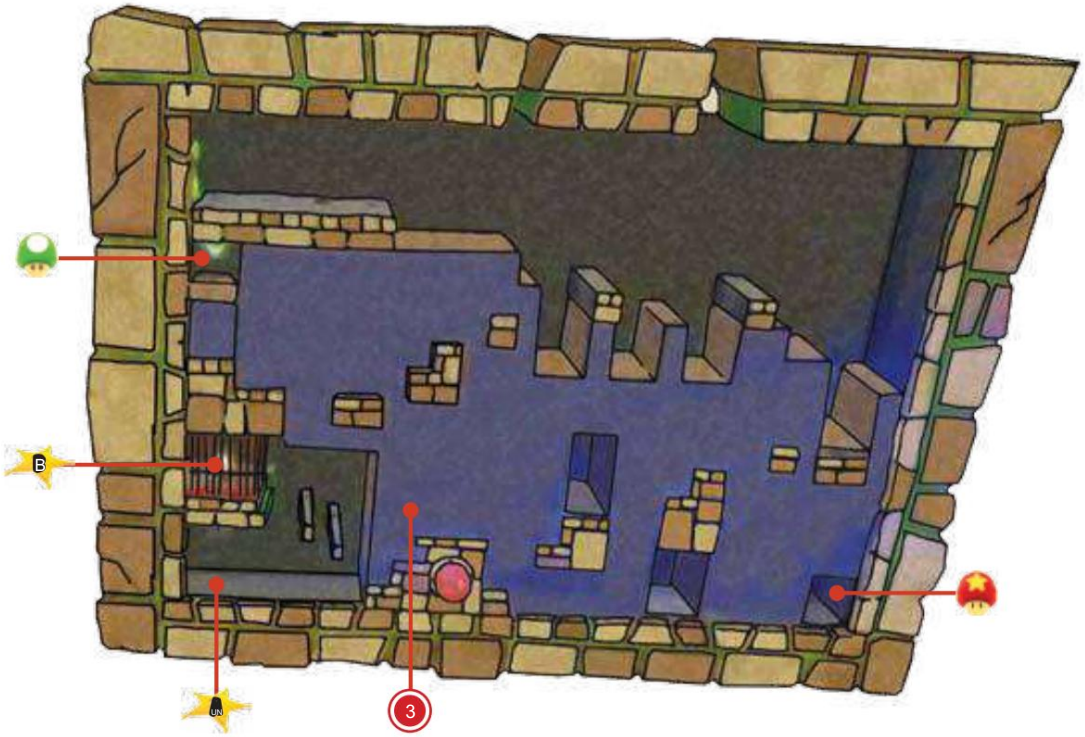


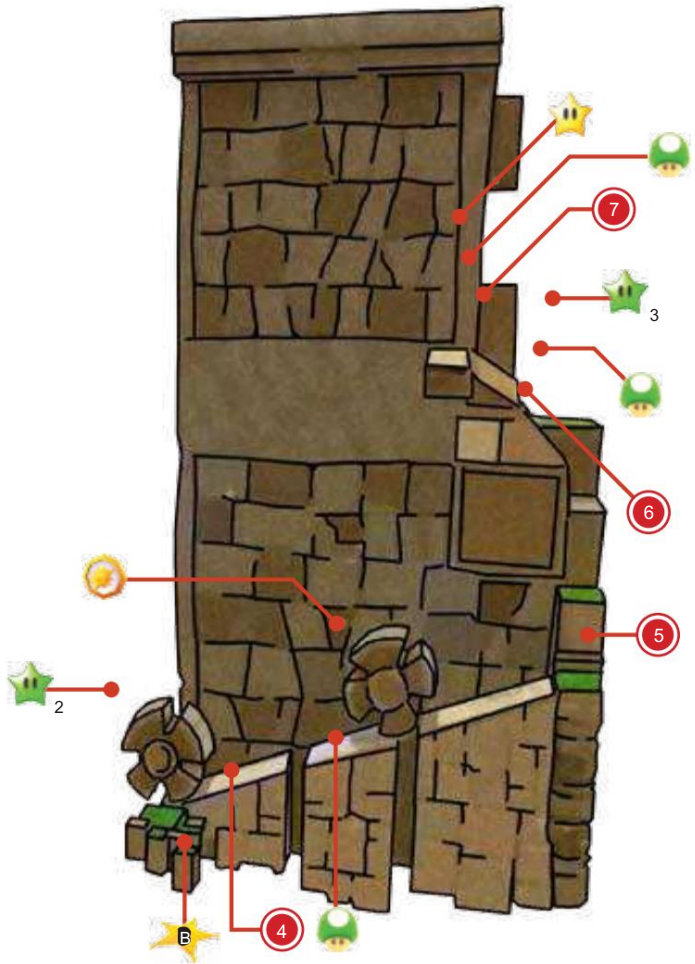
Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

93 37





1 La première planète de Clockwork Ruins est tapissée de gigantesques engrenages rotati La gravité tire droit vers le bas, mais les engrenages ont des bords arrondis qui permettent de les contourner juste avant qu'ils ne deviennent trop verticaux pour qu'on puisse se tenir debout dessus. Utilisez ces bords pour traverser les engrenages.

2 Montez la troisième roue dentée jusqu'en haut, en posant le pied sur le bord extérieur juste au moment où elle atteint le sommet. L'Étoile de Lancement est là, prête à vous propulser vers la prochaine planète.

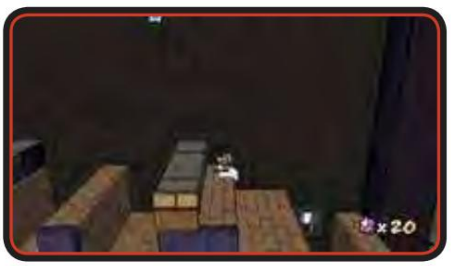
NOTE

Il y a un Luma affamé sous cet engrenage. Récupérez toutes les pièces sur les engrenages et écrasez les Octoombas pour récolter au moins 30 pièces. C'est le un péage pour que les Luma créent une nouvelle planète et révèlent l'emplacement de l'Étoile de Puissance cachée.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

3 La paroi arrière de cette planète coulisse. Elle crée une série de parois permettant d'atteindre un interrupteur au sommet, mais attention à ne pas vous retrouver coincé trop loin sur un rebord et éjecté dans l'espace.



Une fois l'interrupteur atteint, pivotez contre lui pour inverser la gravité. Vous tombez alors vers le mur, qui s'éloigne partiellement.

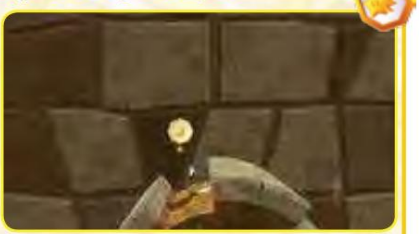
Remontez le long du plancher jusqu'aux piliers où errent les Jack O'Goombas. Récupérez le Champignon de Vie dans le coin, puis éjectez les Jack O'Goombas de la planète.

Frappez l'interrupteur rouge au sol pour libérer un Luma de sa cage. Lorsque vous lui parlez, il se transforme en Étoile de lancement.

4 Vous devez vous glisser sous ces engrenages géants qui dévalent la colline. Utilisez les trous des engrenages pour vous protéger lors de la remontée. Un champignon 1-Up se trouve dans une niche. Profitez-en pour vous reposer et attendre le passage des prochains engrenages.

COMET MEDAL

La médaille Comète se trouve au-dessus des engrenages. En haut de la colline, sautez sur une dent d'engrenage et courez dessus jusqu'à vous retrouver directement sous la médaille Comète. Sautez pour le réclamer.



5 Attention aux pics dans le sol et le mur lorsque vous effectuez un saut mural pour atteindre le niveau suivant de la planète.

6 Vous devez effectuer des sauts muraux pour franchir les espaces entre les deux engrenages rotatifs. Attendez que l'écart soit vertical, puis sautez à l'intérieur de la roue dentée. Lorsqu'il tourne, effectuez un saut mural pour atterrir sur un rebord au lieu de retomber directement. Une fois les deux engrenages alignés, effectuez un saut mural vers l'engrenage supérieur. Continuez ainsi jusqu'à atteindre le rebord supérieur.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

96 37

TIP

Laissez-vous tomber dans le tuyau vert situé au-dessus des deux engrenages pour ramasser des pièces — et des vies supplémentaires si vous parvenez à toutes les récupérer avant la fin du temps imparti.

7 L'étoile de puissance se trouve au-dessus d'un ensemble de clous. Passez votre doigt sur le dessus des engrenages lorsqu'ils roulent. Prochaine descente. À l'approche de l'Étoile de Puissance, effectuez un salto arrière pour atteindre le clou le plus bas. Relevez ensuite les clous pour remporter le prix.

YOU GOT A STAR!

L'aventure de Pièces violettes

La comète répand 100 pièces violettes sur les trois engrenages géants de la première planète. Elle déclenche également un compte à rebours de cinq minutes. Vous devez ramasser les 100 pièces avant la fin du temps imparti pour faire apparaître l'Étoile de Puissance.

C1 Heureusement, il n'y a pas d'ennemis sur les engrenages cette fois-ci. Vous pouvez vous concentrer sur la collecte des pièces violettes. Prenez les huit pièces violettes sur le premier rebord, puis sautez sur le premier engrenage.

C2 Utilisez les bords arrondis des engrenages pour les contourner lorsque la roue tourne. Vous ne pouvez pas vous permettre de perdre du temps à dérailler. Cherchez les pièces cachées sous les rayons et les pièces des engrenages.

C3 Essayez de visualiser chaque dent comme une surface plane. Vous devez en faire le tour à mesure que la roue dentée aplanit chaque nouvelle face. Continuez comme ça et vous récupérerez les 100 pièces violettes avant la fin des cinq minutes.

YOU GOT A STAR!

GREEN STARS

1 : La première étoile verte se trouve au sommet de cette roue dentée. Montez dessus, puis faites un saut périlleux arrière sous l'étoile verte. Tournez pour accéder au trésor.

2 : Prenez votre élan et sautez en longueur depuis les engrenages où vous avez récupéré la médaille Comète. Si vous n'atteignez pas l'étoile verte, faites une pirouette pour gagner un peu de distance.

3 : Descendez à gauche des deux engrenages entre lesquels vous devez effectuer un saut mural. Il n'y a pas beaucoup de rebord en dessous, vous devez donc viser soigneusement l'étoile verte.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Le piège à marteau de rebord

Carte de la galaxie

Ennemis rencontrés

Jack O'Goomba

Octobre

1 Le Luma affamé situé sous le troisième engrenage a besoin de 20 pièces pour se transformer en une nouvelle planète. Vous pouvez en collecter autant en ramassant toutes les pièces sur les engrenages et en écrasant quelques Octoombas.

2 La nouvelle planète est une étrange machine à marteaux. Frappez violemment l'interrupteur bleu au sol pour ralentir le temps, ce qui vous permettra de vous baisser beaucoup plus facilement sous les énormes maillets avant qu'ils ne vous écrasent.

Pour atteindre le niveau supérieur, vous devez descendre dans ce tuyau.

3 Les maillets situés à l'étage supérieur sont dangereux. Vous devez courir à contre-sens de la rotation des rails, et attention à ne pas vous faire attraper par un marteau qui s'abat sur le mur. (Cette chute est fatale. Vous ne pouvez pas survivre à un impact de marteau.) Sautez par-dessus les marques de marteau sur le mur. L'Étoile de Puissance se trouve sur la gauche de la planète.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

96 38

Galaxie rétro

Les fans de longue date reconnaîtront cette galaxie : c'est la pyramide de Super Mario 64. Et comme auparavant, le Roi des Cogneurs vous attend quelque part sur cette planète.

Power Stars : Le retour de le Roi des Whomps, Argent
Les stars du Whomp Forteresse
Médaille Comète : Le retour de le Roi des Whomps
Comet Power Star : Whomp
Course de vitesse Silver Star
Étoiles vertes : 3

Le retour du roi des Whomps

Ennemis rencontrés

Bob-omb

Goomba

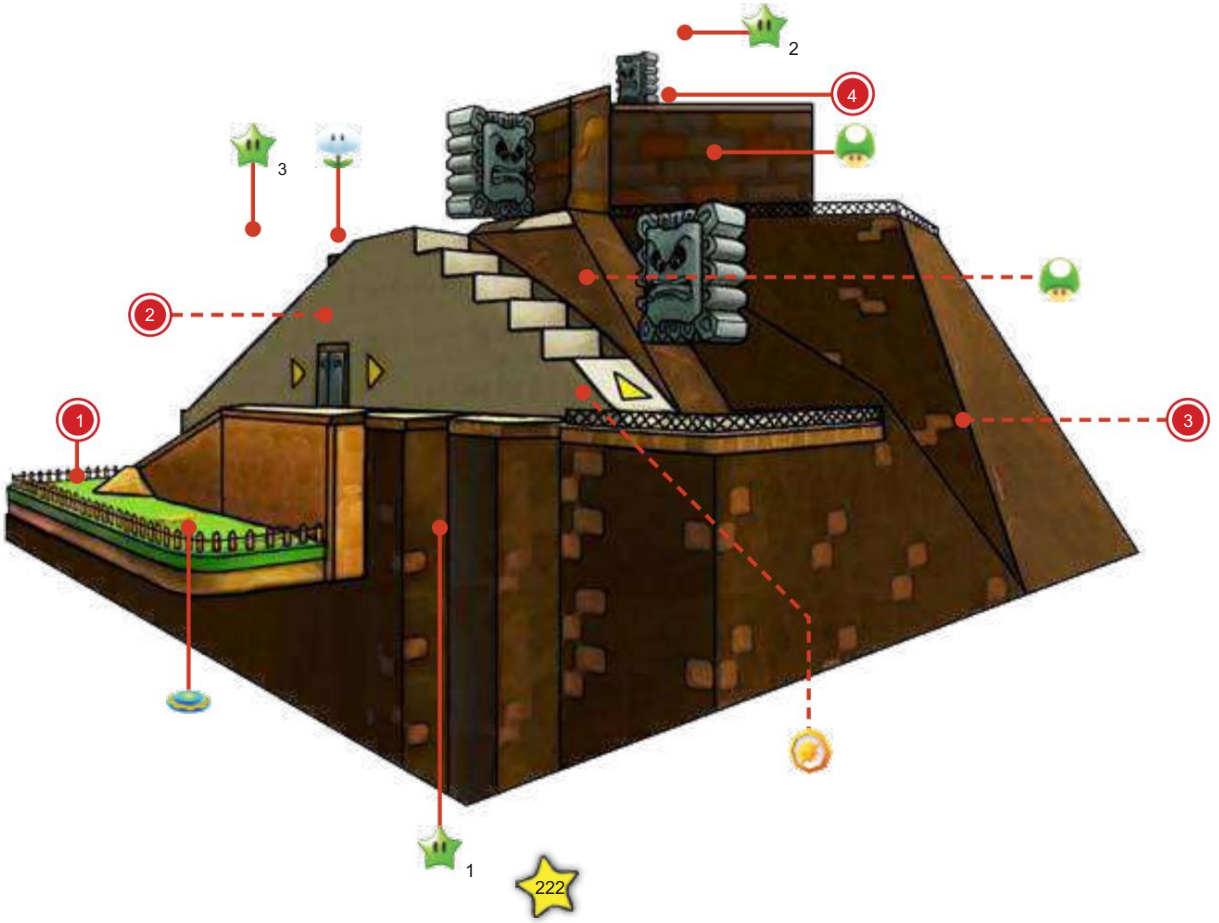
Plante Piranha

Piranha épineux

Usine

Whomp

Carte de la galaxie



Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

1 Une fois arrivé sur la planète, contournez-la par la droite pour repérer un Cube Chanceux et un Téléporteur. Tournez dans le Cube Chanceux ! Avec un peu de chance, vous gagnerez un champignon 1-Up au lieu d'un Goomba.

Le téléporteur mène à sept plantes piranha. Battez-les tous avant la fin du temps imparti pour gagner trois champignons 1-Up.

2 Brisez les caisses en bois au coin de la planète pour révéler une petite étoile de lancement. Elle vous propulsera haut dans le ciel, où vous pourrez collecter de nombreux fragments d'étoile et explorer les environs. scène.

3 Les caisses en bois ici présentes contiennent un tas de notes de musique. Suivez la piste des notes. Si vous les collectez toutes, vous gagnez trois champignons 1-Up.

COMET MEDAL

Le Comète

La médaille est sur le bas plateforme ici. Accrochez-vous au Au bord de la plateforme, en haut de cet endroit, utilisez ensuite la perche pour glisser jusqu'à la médaille Comète.

4 Un Whomp géant se trouve au sommet de la pyramide. Vous devez le vaincre pour accéder au Roi Whomp, situé dans la partie inférieure de la planète. Attirez le Whomp en vous plaçant devant lui. Lorsqu'il se précipite vers vous en tremblant, écartez-vous.

Boum ! La brute est à terre pour quelques secondes seulement. Sautez sur son dos et effectuez une attaque rodéo sur le panneau au milieu de son dos. Cela ouvre un trou au centre de la planète. Tombez dedans pour affronter le Roi des Boums.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

97 38

Combat de boss : Roi des Whomps

Le Roi des Whomps est le plus gros Whomp que vous ayez jamais vu. Vous devez piéger le colosse pour qu'il s'écrase au sol au moins trois fois. Une fois le Roi des Whomps à terre, grimpez sur son dos et frappez l'interrupteur au sol pour le blesser. Vous devez frapper cet interrupteur trois fois pour vaincre le Roi des Whomps.

Gardez vos distances avec le Roi des Cogneurs et approchez-vous lentement jusqu'à ce qu'il tremble. Cela signifie qu'il vous a repéré et qu'il est sur le point d'attaquer. L'endroit où le Roi des Cogneurs va atterrir brille en rouge pour vous indiquer la distance à parcourir. Vous ne pouvez pas survivre à l'écrasement par le Roi des Cogneurs, même avec trois points de vie.

Utilisez les pieds du Roi Cogneur comme rampes pour grimper sur son dos. Dépêchez-vous et actionnez l'interrupteur en frappant le sol !

Après avoir frappé le Roi des Cogneurs au sol deux fois, il accélère. Non seulement il court plus vite, mais il ne reste plus allongé au sol.

Si vous n'avez pas le temps de courir jusqu'à ses pieds, effectuez une roulade arrière pour atteindre le point faible du Roi des Cogneurs. Après trois coups, vous obtenez l'Étoile de Puissance.

YOU GOT A STAR!

GREEN STARS

1 : Glissez-vous dans cette alcôve pour localiser la première étoile verte. Sautez au milieu de l'alcôve pour y tomber directement.

3 : Utilisez la Fleur Nuage pour vous éloigner de la pyramide. La troisième Étoile Verte est suspendue dans l'espace. Effectuez un long saut pour l'atteindre, en tournoyant pour déployer des plateformes nuageuses avant de retomber.

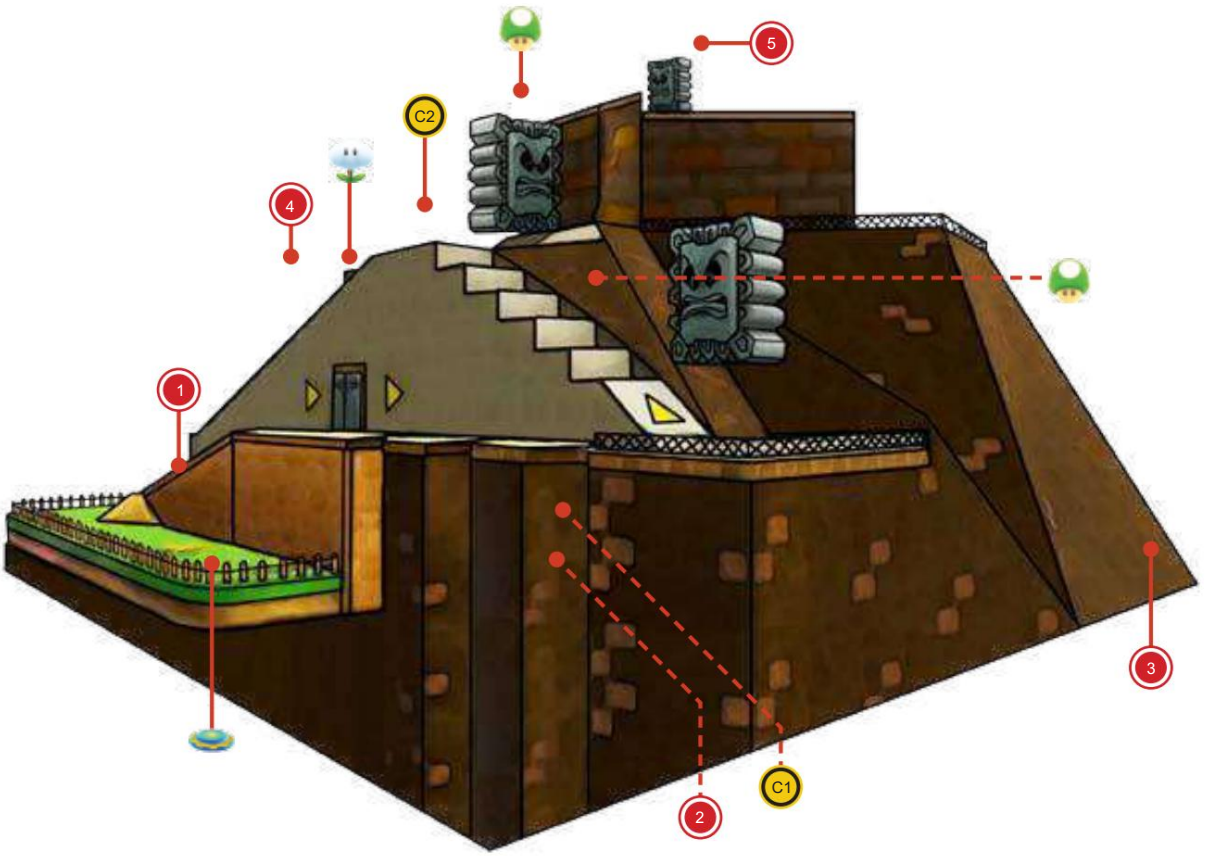
2 : La deuxième étoile verte se trouve au sommet de la pyramide. Elle est trop haute pour y accéder sans aide. Effectuez un saut mural depuis l'arrière du Whomp, puis tournez pour atteindre le Green Star.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Étoiles d'argent dans la forteresse Whomp

Carte de la galaxie



Ennemis rencontrés

Bob-omb

Goomba

Plante Piranha

Piranha épineux
Usine

Whomp

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

99 38

1 Vous devez collecter cinq étoiles d'argent disposées autour de la pyramide pour obtenir l'étoile de puissance. La première étoile d'argent se trouve sur la corniche au-dessus du téléporteur.

Si vous parvenez à vaincre les sept plantes Piranha sur la plateforme avant la fin du temps imparti, vous gagnez trois champignons 1-Up.

2 Pour capturer la deuxième Étoile d'argent, prenez une Fleur nuageuse. Tombez dans l'alcôve et ramassez l'Étoile d'argent. Tournez sur vous-même pour créer un nuage avant de tomber dans l'espace.

3 Passez les deux Whomps en escaladant la pente, puis glissez le long de la pente brune. Près du bas, faites tourner pour créer un nuage.

Sautez en longueur jusqu'à l'Étoile d'Argent. Suivez les nuages qui contournent la pyramide jusqu'à l'autre côté.

4 Il vous faut la Fleur des Nuages pour traverser les nuages jusqu'ici et sauter jusqu'à la quatrième Étoile d'Argent.

5 La cinquième Étoile d'Argent se trouve très haut au-dessus de la pyramide. Faites un salto arrière en dessous et tournez sur vous-même pour créer une plateforme. Vous devez construire une tour de plateformes nuageuses pour atteindre l'Étoile d'Argent. Une fois les cinq plateformes réunies, l'Étoile de Puissance apparaît en dessous.

Whomp Silver Star

Course de vitesse

Le mode « descente » de ce niveau ne dispose que de deux minutes. Aucun bonus de temps n'est accordé, alors dépêchez-vous si vous voulez récupérer les cinq étoiles d'argent avant la fin du temps imparti.

C1 Essayez de conserver la Fleur Nuage le plus longtemps possible. C'est utile pour se sortir de situations délicates ou créer des plateformes pour franchir des obstacles, par exemple lorsqu'il faut se laisser tomber dans cette alcôve pour récupérer une étoile d'argent.

C2 Toi ne peut pas Passez beaucoup de temps à bien aligner vos sauts dans ce speedrun. Faites confiance à votre instinct lorsque vous vous lancez dans ce projet.

Étoile d'argent sur le nuage à côté de la corniche rotative à mi-hauteur de la pyramide.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

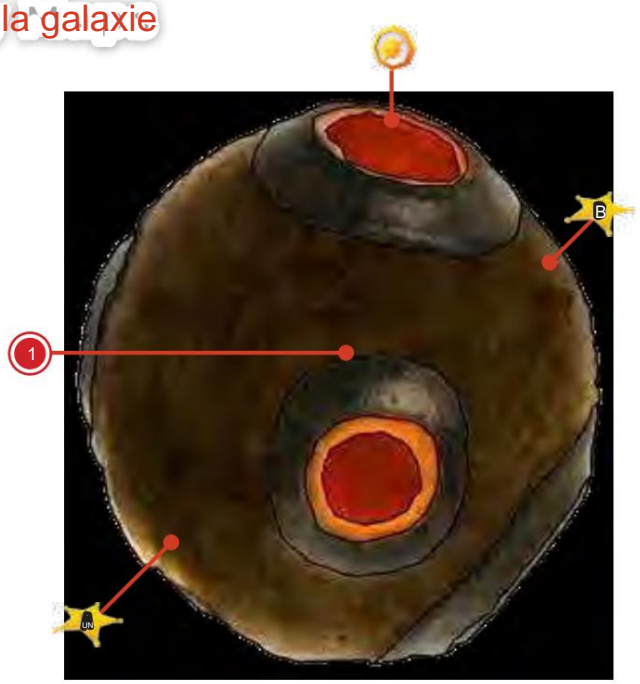
Galaxie de la ceinture de combat

La Galaxie de la Ceinture de Combat est un ensemble de planètes infestées d'ennemis venus d'anciennes galaxies. En passant d'un planétoïde à l'autre, vous devez Battez les Crabbers, les Jack O'Goombas, les Li'l Cinders et bien d'autres pour débloquer les étoiles de lancement qui vous propulseront vers l'étoile de puissance.

Power Stars : Mini-Planète Mega-Run, l'heure du goûter pour Gobblegut
Médaille Comète : Mini-Planète Mega-Run
Comet Power Star : Mini-Course de la planète Daredevil
Étoiles vertes : 3

Mini-Planète Méga-Course

Cartes de la galaxie



LEGEND

Power Stars	Champignon de vie	Champignons de printemps	Téléporteur
Étoile verte	Fleur de feu	Fleur des nuages	Point d'intérêt
Médaille Comète	Champignon abeille	Champignon de roche	Étoile de puissance comète
Champignon 1-Up	Champignon Boo	Perceuse à rotation	Points d'intérêt
			Connexions planétaires

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

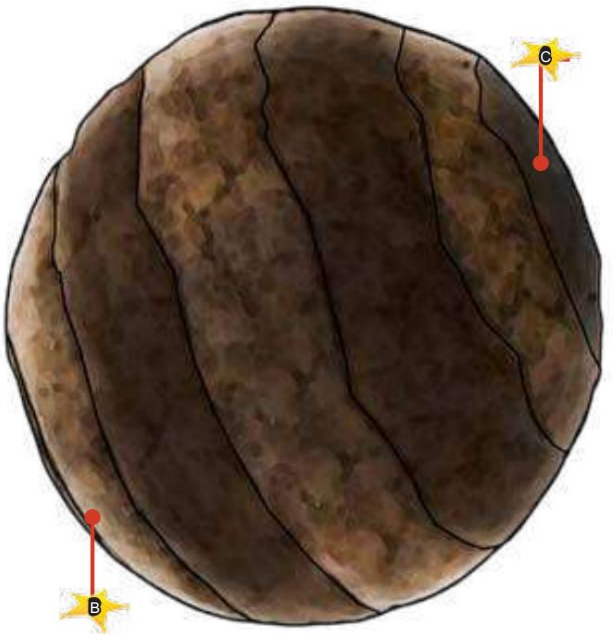
Machine Translated by Google

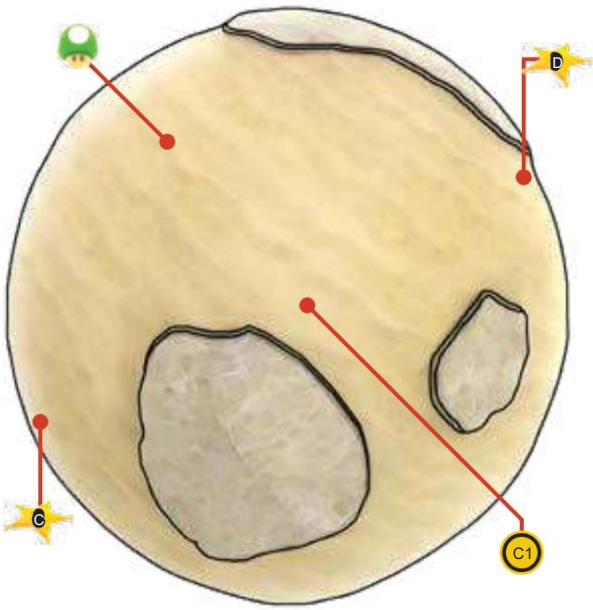
Galaxie du Monstre Fondant, Ruines Mécaniques, Galaxie Rétro, Ceinture de Combat, Galaxie Flash Noire, Galaxie Source Gluante, Générateur de Galaxies de Bowser

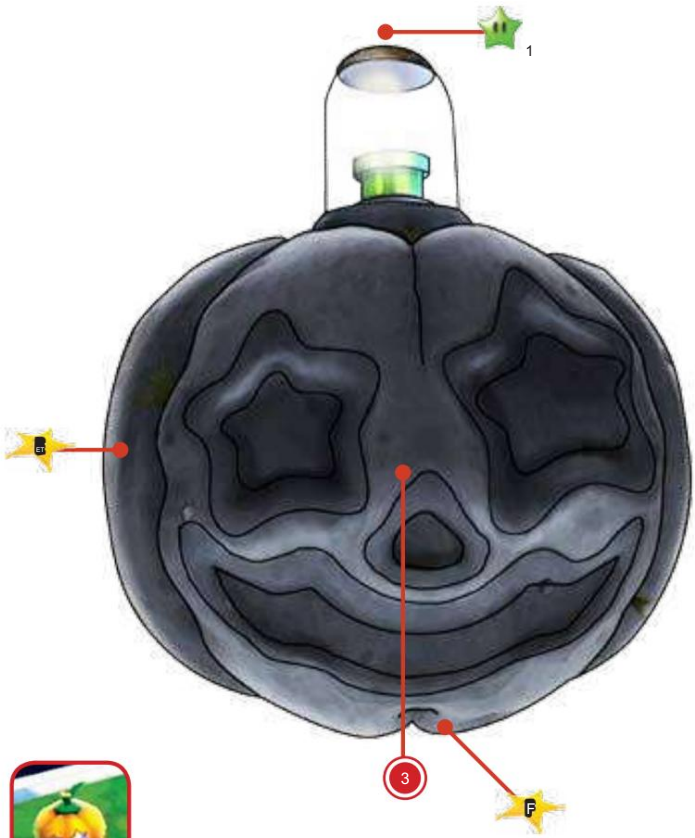
Mini-Planète Méga-Course Mini-Planète Course de Téméraires L'heure du goûter pour Gobblegut

Médailles Étoiles et Comètes

99 38







Ennemis rencontrés

Huer

Chomp

Crabe

Goomba

Jack O'Goomba

Il fait Brr

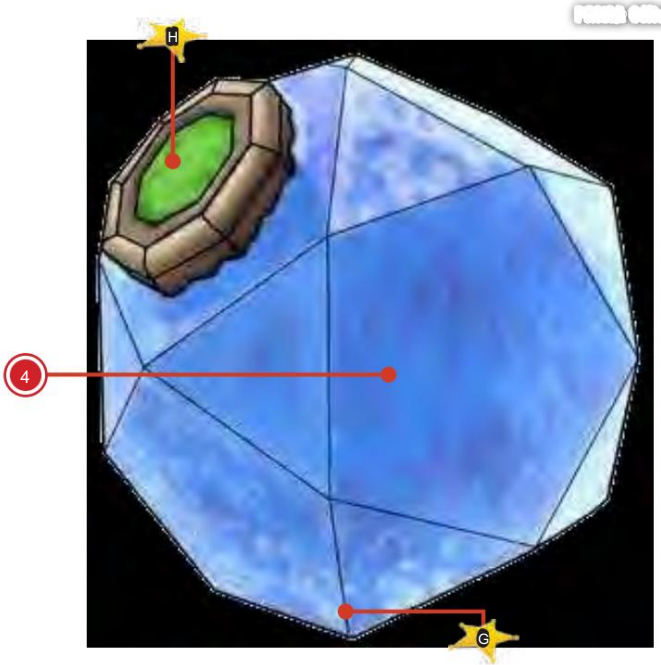
Petite Cendre

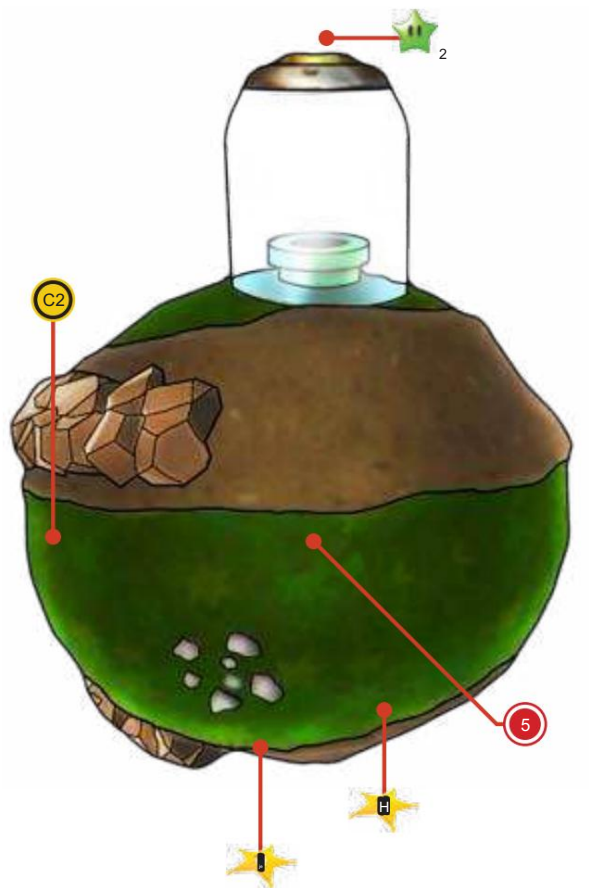
Swaphopper

Undergrunt Canonnier

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google





Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

1 Vous devez éliminer les Petites Cendres pour faire apparaître l'Étoile de Lancement, mais c'est un peu délicat sur une planète avec plusieurs bassins de lave. Lorsque vous tournez sur vous-même pour éteindre une Petite Cendre, sautez dessus ou éloignez-la de la lave pour éviter qu'elle ne se rallume.

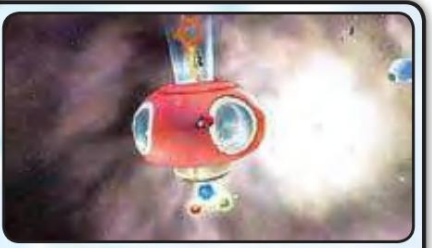
À l'intérieur de la planète, plongez pour récupérer la coquille. Dirigez ensuite le phare de la coquille à travers tous les Boos. Cela crée une étoile de lancement près du tuyau, qui vous propulse vers le Champignon Stellaire.

COMET MEDAL

Sautez par-dessus cette mare de lave pour récupérer la médaille Comète.

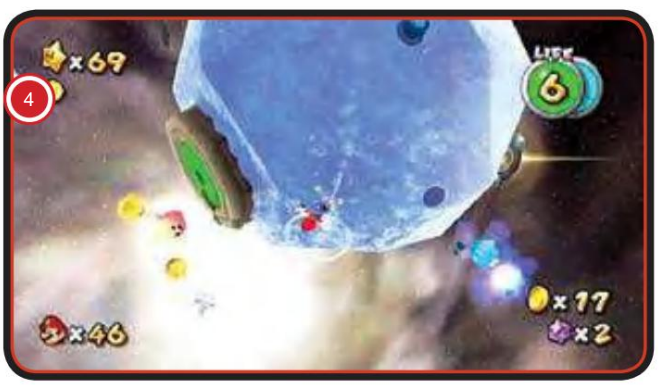
TIP

Ne soyez pas trop avare avec ces étoiles Bits. Dépensez-en 30. à soit Achetez un 1-Up Champignon ou un Champignon de Vie. Vous pourriez avoir besoin de ces fragments de vie supplémentaires, car la dernière planète de ce système regorge d'ennemis redoutables.



2 Utilisez la Fleur de Feu pour éliminer rapidement les monstres de De cette façon, il vous restera encore un peu de puissance de feu lorsque vous décollerez pour la prochaine planète, qui est infestée de Crabbers.

3 Le tuyau vert menant à l'intérieur de cette planète est enfermé dans du verre. Vous devez vaincre le Jack O'Goombas pour déverrouiller le tuyau vert.



Patinez sur cette planète gelée et tournoyez pour dégeler les Petits Brrs. Donnez-leur un coup de pied pour les faire tomber de la planète et révéler l'Étoile de Lancement. Un Luma Affamé se trouve également sur cette planète. Si vous lui donnez 20 pièces, il créera une nouvelle planète avec un boss familier. Revenez plus tard et suivez l'Étoile de Lancement du Luma pour récupérer l'Étoile de Puissance cachée de cette galaxie.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

5 Tout comme sur la planète des Jack O'Goombas, vous devez vaincre les deux Undergrunts pour ouvrir la mallette. Effectuez une attaque au sol près d'eux pour les faire remonter à la surface, puis une attaque tournoyante pour les éjecter de la planète. Ensuite, descendez dans le tuyau vert déverrouillé.

Il y a trois Swaphoppers à l'intérieur de cette planète. Attendez que le champ gravitationnel change, révélant ainsi le dessous des Swaphoppers.

Vous pouvez maintenant rebondir dessus. Après avoir écrasé le troisième Swaphopper, utilisez l'étoile de lancement pour atteindre la planète finale. apparaît.

6 Pour débloquer l'Étoile de Puissance sur cette planète, vous devez détruire les quatre Chomps d'Argent. Utilisez les ampoules vertes. Attirez un Chomp d'Argent près d'une ampoule, puis tournez sur vous-même pour le projeter sur votre cible. Un seul coup suffit à l'éliminer. Une fois les quatre vaincus, vous pourrez récupérer l'Étoile de Puissance.

YOU GOT A STAR!

Mini-Planète Course de casse-cou

Retournez dans cette galaxie lorsque la comète passera au-dessus de vous. Vous devrez alors refaire le parcours, mais avec un seul fragment de vie. Ce sera une mission périlleuse.
Mais si vous faites attention près des méchants les plus coriaces comme les Undergrunts et les Silver Chomps, vous y arriverez.

C1 Dépêchez-vous d'aller au planète Crabber avec le feu Fleur donc Vous pouvez utiliser des boules de feu. Éviter ces pinces augmente vos chances de succès.

C2 Ne vous approchez pas trop des Undergrunts lorsque vous les éjectez de leur planète. Comme celle-ci est petite, vous pouvez même synchroniser votre attaque au sol avec leur passage rapproché, les projetant tous deux à la surface où vous pourrez les attaquer par une attaque tournoyante.

C3 Les Silver Chomps ne sont pas faciles. Continuez à bouger pour que les Morsures d'Argent ne puissent pas vous encercler. Retirez-les une par une ; n'essayez pas d'être trop malin et de faire tomber une ampoule entre deux paires.

YOU GOT A STAR!

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

102 39

GREEN STARS

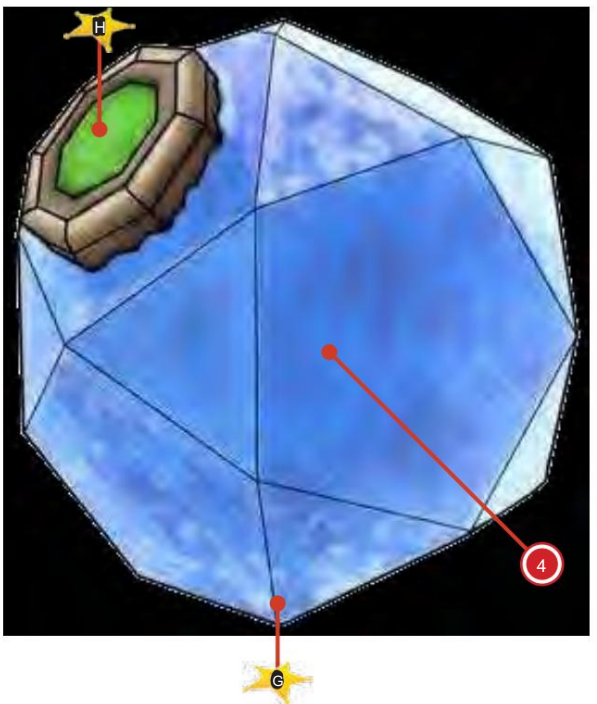
1 : Les trois étoiles vertes de cette galaxie sont cachées au-dessus des vitrines. La première se trouve sur la planète Jack O'Goomba.

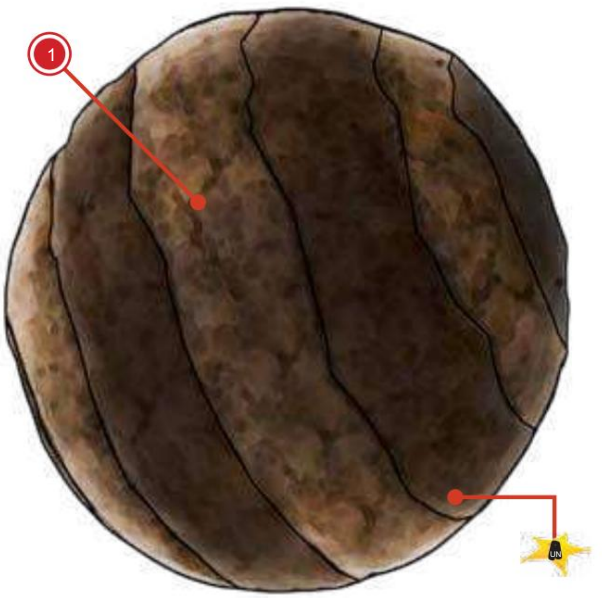
2 : Faire un salto arrière sur le dessus de la vitrine sur la planète Undergrunt pour attraper la deuxième étoile verte.

3 : La dernière Étoile Verte de cette galaxie se trouve sur la planète des Chomps d'Argent. Faites un salto arrière près de la boîte, puis une pirouette pour prendre l'élan nécessaire et vous hisser. Enfin, sautez en Étoile Verte sous le regard des Chomps d'Argent.

L'heure du goûter pour Gobblegut

Cartes de la galaxie





LEGEND

- Power Stars
- Étoile verte
- Médaille Comète
- Champignon 1-Up
- Champignon de vie
- Fleur de feu
- Champignon abeille
- Champignon Boo
- Champignons de printemps
- Fleur des nuages
- Champignon de roche
- Perceuse à rotation
- Téléporteur
- Point d'intérêt
- Étoile de puissance comète
- Points d'intérêt
- Connexions planétaires

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Après avoir payé 20 pièces au Luma Affamé, vous pouvez voyager vers une nouvelle planète et affronter une version survoltée de Gobblegut. Le combat se déroule comme lors de la première rencontre, mais cette fois, Gobblegut laisse des flaques de lave à la surface lorsqu'il s'écrase.

1 Parcourez la planète en évitant les énormes hélicoptères de Gobblegut. Vous devez maintenir une certaine distance entre vous deux pour que Gobblegut prenne de l'altitude et pique sur la planète.

Comme précédemment, le ventre de Gobblegut se gonfle lorsqu'il traverse la planète en tournoyant. Vous pouvez détruire jusqu'à trois planètes en un seul passage. Après la troisième attaque, Gobblegut traverse entièrement le noyau planétaire puis survole la planète en tournoyant.

Flash Black Galaxy

Les ténèbres règnent sur cette galaxie inquiétante. Toutes les quelques secondes, des éclairs zèbrent le ciel et révèlent l'architecture d'un manoir hanté et un labyrinthe de plateformes suspendues au-dessus du vide. Profitez de ces éclairs pour ne pas tâtonner dans le noir.

Power Stars : Saut
Autour du noir

Médaille Comète : Saut
Autour du noir

Comet Power Star : Sombre

Escapade de l'armée octo

Étoiles vertes : 2

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

102 39

Sauter partout dans le noir

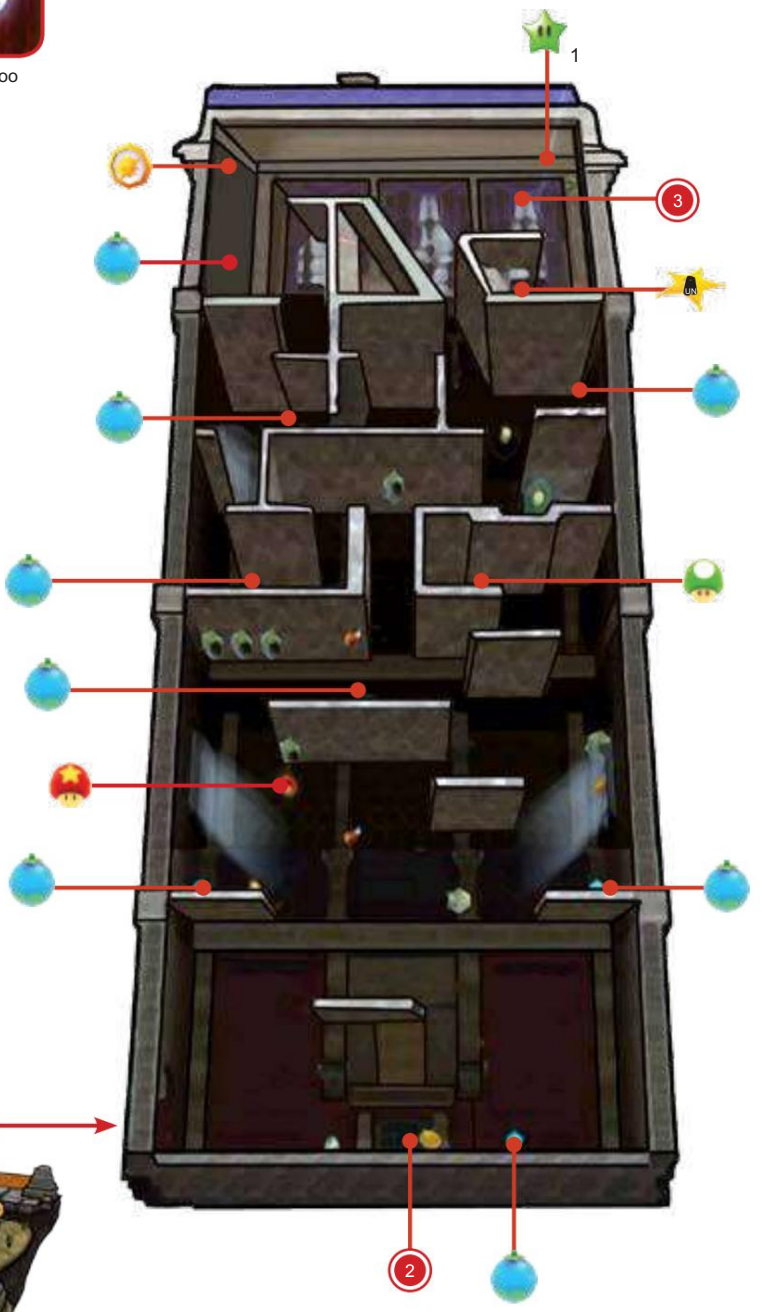
Cartes de la galaxie

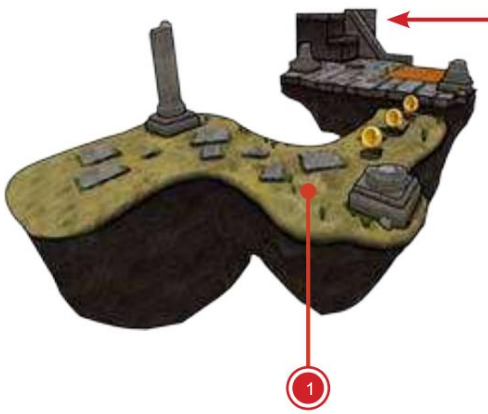
Ennemis rencontrés

Flaptack

Jack O'Goomba

Octoboo

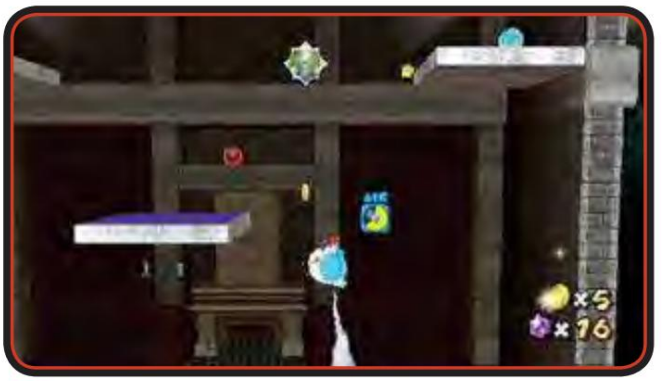




Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

1 Le L'effrayant Flash Black Galaxy est plongé dans les ténèbres, dissipées seulement quelques secondes par la foudre. Utilisez ces rares informations moments à Examinez les alentours pour éviter de tomber du bord d'une planète ou de trébucher sur des pics.



2 À l'intérieur du manoir, libérez Yoshi puis utilisez le fruit dirigeable pour vous envoler vers le centre de la pièce. Attention aux boules à pointes, qui vous feront tomber de Yoshi et vous renverront au premier étage.

3 L'étoile de lancement se trouve dans le coin supérieur droit du manoir. Empruntez le chemin en diagonale avec un fruit dirigeable, puis descendez dans la petite pièce où se trouve l'étoile de lancement.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

104 40

COMET MEDAL

La médaille de la comète se trouve dans le coin opposé du manoir par rapport à l'étoile de lancement.

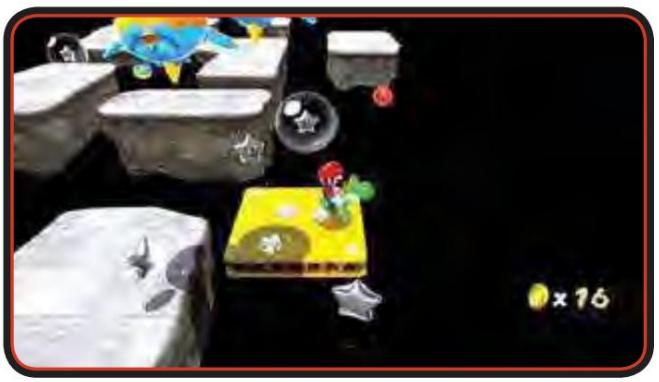
Descendez en dessous de la médaille Comète et ramassez un fruit dirigeable. Envolez-vous ensuite vers la médaille sans toucher la boule à pointes.

4 Vous devez récupérer cinq étoiles d'argent sur ce réseau de corniches. Attention aux Octoboos !

Vous avancez à tâtons dans l'obscurité. Ne vous précipitez pas ! Attendez que la foudre révèle les plateformes avant de passer à la prochaine Étoile d'Argent.

TIP

Utilisez des Octoboos, des cristaux et des pierres comme indicateurs de l'emplacement des plateformes dans l'obscurité.



Attention aux Flaptacks en traversant l'obscurité ! Si vous sautez sur la plateforme jaune pour récupérer l'Étoile d'argent, vous risquez de piéger un Flaptack qui s'écrasera dans le vide. Une fois les cinq Étoiles d'argent collectées, l'Étoile de puissance apparaîtra au bout des plateformes.

YOU GOT A STAR!

Escapade de l'armée sombre des Octo

La comète survolant la Galaxie Flash Black révèle le défi « La Débandade de l'Armée des Octo Sombres ». Vous devez vaincre les 30 Octoombas en moins de 80 secondes, ce qui est difficile car les plateformes disparaissent encore dans l'obscurité et vous n'avez pas le temps d'attendre que la foudre frappe.

C1 Utilisez les Octoombas et les cristaux pour repérer les plateformes. Les fragments d'étoile étant très utiles dans ce niveau, brisez les cristaux pour les libérer dès que possible.

C2 Étourdir le Octo-ombas avec Star Bit frappe

Vous pouvez donc facilement vous précipiter et les envoyer valser dans le vide. Cela vous fera gagner plusieurs secondes.

YOU GOT A STAR!

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

GREEN STARS

1 : La première étoile verte se trouve au-dessus de l'étoile de lancement, dans le manoir sombre. Planez en dessous, puis effectuez un salto arrière depuis Yoshi. Tournez sur vous-même pour vous envoler vers l'étoile verte.

2 : La deuxième étoile verte se trouve derrière cette plateforme, près du bord du parcours Octoboo. Orientez la caméra pour la repérer. Il ne vous reste plus qu'à vous laisser tomber dedans.

Galaxie du printemps gluant

Prenez un coquillage et plongez dans la Galaxie du Printemps Gluant. Ce parcours sous-marin vous mènera à travers un jardin de Snoodles, des salles remplies de Boos et deux Gringills grouillants. Rassurez-vous, un magnifique lever de soleil vous attend de l'autre côté de ce monde aquatique.

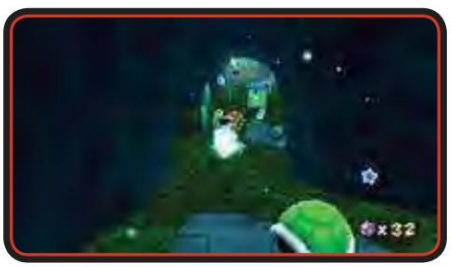
Power Stars : Les Profondeurs
Puits aux coquillages, le puits du chimpanzé
Défi des pièces

Médaille Comète : Les Profondeurs
Puits de coquillages

Comet Power Star: À-
Étoiles vertes : 2

Le puits profond de coquillage

1 Lorsque vous entrez dans la grotte aux chauves-souris, sautez sur le tuyau vert situé sur le rebord de gauche. Il mène à… une pièce secrète. Il y a trois coquillages ici. Ramassez-les un par un et faites-les tourner pour les lancer sur les coffres verrouillés. Les coffres contiennent des champignons 1-Up, des pièces ou des Goombas. Leur emplacement est aléatoire.



2 Plongez dans l'eau et nagez le long de la rangée de pièces jusqu'à atteindre un coquillage. Tournez sur vous-même pour l'attraper. Vous nagerez alors deux fois plus vite, ce qui vous permettra de traverser le passage sous-marin sans manquer d'air.

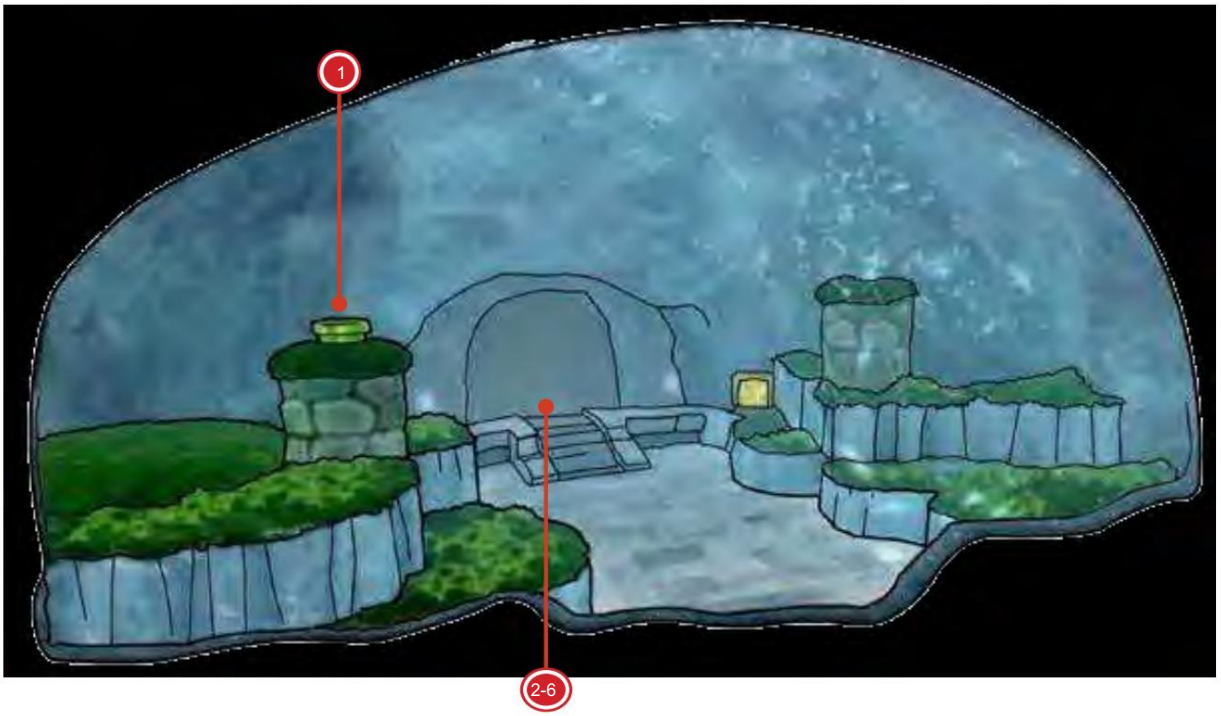
Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

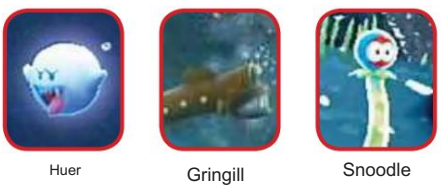
Médailles Étoiles et Comètes

106 41

Carte de la galaxie



Ennemis rencontrés



Huer | Gringill | Snoodle

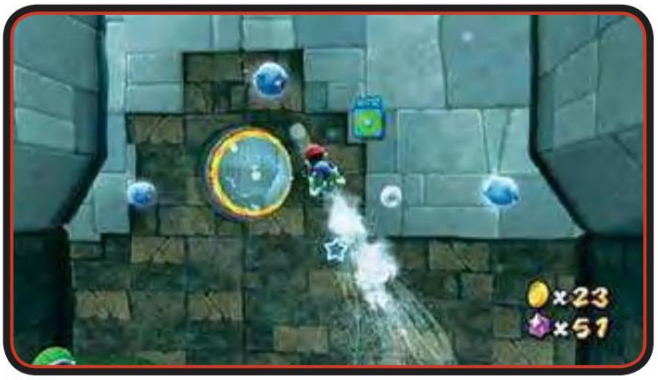
3 Le phare de la carapace est suffisamment puissant pour faire apparaître les Snoodles dans le tunnel sous-marin. Il suffit de passer le phare sur le visage d'un Snoodle pour qu'il se recroqueville d'horreur avant d'éclater.

COMET MEDAL

Rechercher un petit grotte le long du mur de gauche. La comète La médaille est niché dans ce grotte, presque entièrement hors de vue.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google



4 Le phare en forme de coquillage élimine également les Boos, mais vous n'avez pas trop à vous soucier de ces fantômes si vous traversez cette section à toute vitesse en franchissant les portes à fermeture éclair.

5 Lorsque vous atteindrez la prairie située de l'autre côté de la Source Gluante, lancez votre coquillage sur le coffre au trésor. Un crapaud surgit. Soulagé d'être enfin libéré de ce coffre, il vous offre une étoile de puissance.

Le défi des pièces du chimpanzé

Lorsque le Chimpanzé vous invite à revenir à la Source Gluante, acceptez son défi. Vous devez marquer plus de 10 000 points pour remporter l'Étoile de Puissance du Chimpanzé. Chaque pièce ramassée, chaque ennemi vaincu rapporte des points. Vous avez trois minutes pour les accumuler, alors plongez dans les profondeurs et lancez-vous !

4 Chaque Snoodle éclaté avec la lampe frontale rapporte 50 points. Ça peut paraître peu, mais ça finit par faire beaucoup. N'oubliez pas de retourner dans la grotte où vous avez trouvé la Médaille Comète. Il y a maintenant un Champignon 1-Up qui vaut 1 000 points.

5 Chaque Gringill vaut 300 points, mais il faut lancer sa carapace pour les vaincre. Cela vous ralentit cependant, alors si vous avez 7 000 points avant d'atteindre les Gringills, conservez votre carapace et poursuivez votre chemin.

6 Chaque Boo vaut 100 points, et il laisse tomber une pièce. Les pièces valent également 100 points, ce qui vous permet de gagner 200 points par Boo et de prendre l'avantage.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

106 41

GREEN STARS

1 : Au lieu d'utiliser l'Étoile de lancement au bout du tunnel aquatique, laissez-vous tomber sur le petit rebord juste à l'extérieur. Ensuite, approchez-vous de l'Étoile verte.

2 : Vous trouverez la deuxième étoile verte derrière un pilier dans la grande grotte pleine de Snoodles.

Générateur de galaxie de Bowser

Voilà — Ultime combat de Bowser dans le cosmos. Si vous parvenez à survivre à ses pièges et à ses sbires Magmaargh, Bowser vous défiera dans un duel final pour la sixième Grande Étoile. Mais Bowser ne se laissera pas faire. Vous devrez rassembler toutes vos forces pour vaincre le Roi Koopa et libérer l'univers de ses plans maléfiques.

Power Stars : Bowser Forteresse fortifiée

Médaille Comète : Celle de Bowser Forteresse fortifiée

Étoile de puissance comète : Le grand méchant de Bowser Course de vitesse

Étoiles vertes : 2

La forteresse fortifiée de Bowser

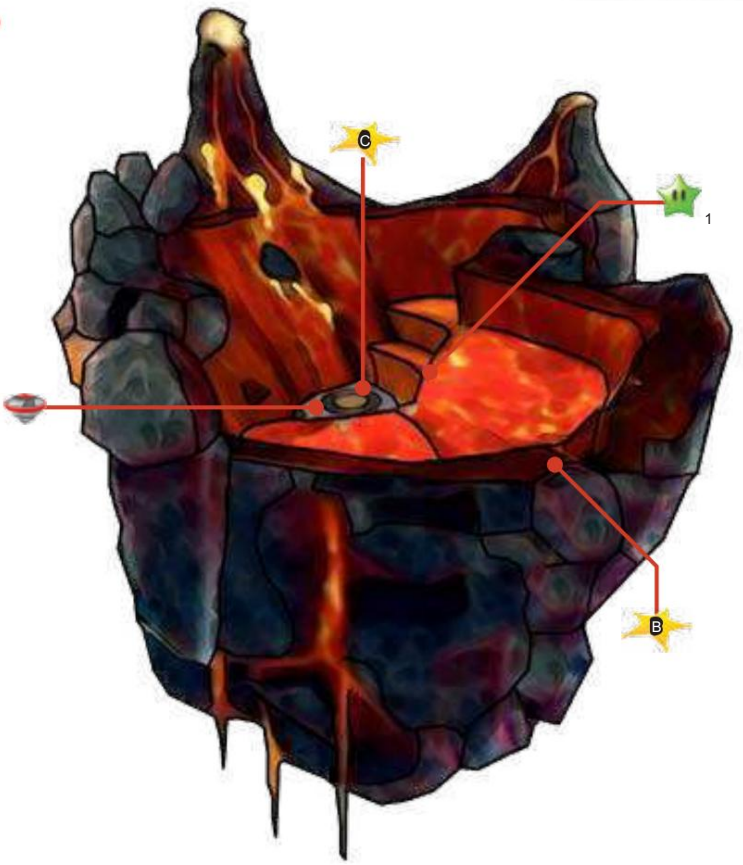
Cartes de la galaxie

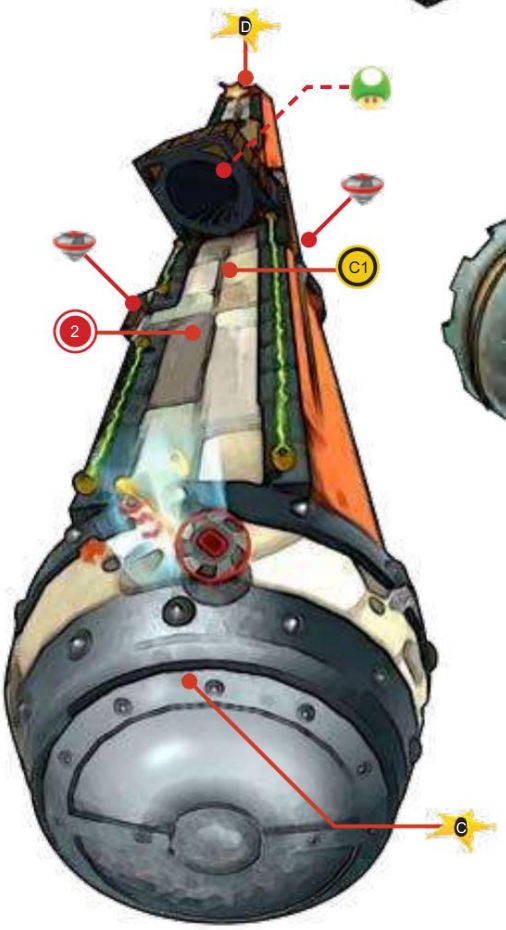
LEGEND

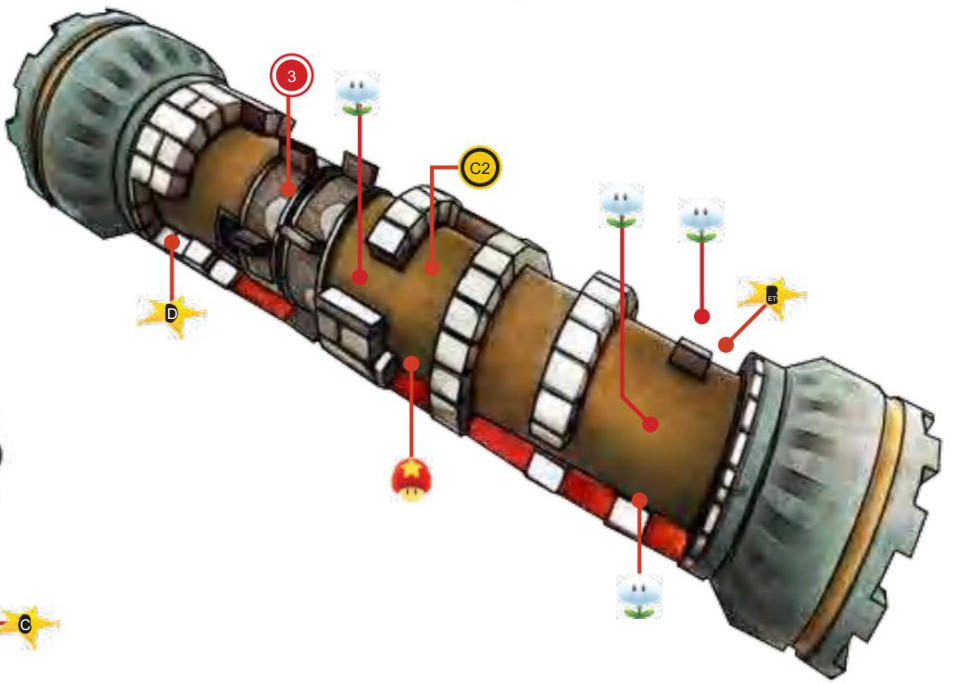
- Power Stars
- Étoile verte
- Médaille Comète
- Champignon 1-Up
- Champignon de vie
- Fleur de feu
- Fruit dirigeable
- Champignon abeille
- Champignon Boo
- Champignons de printemps
- Fleur des nuages
- Champignon de roche
- Perceuse à rotation
- Téléporteur
- Point d'intérêt
- Étoile de puissance comète
- Points d'intérêt
- Connexions planétaires

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google





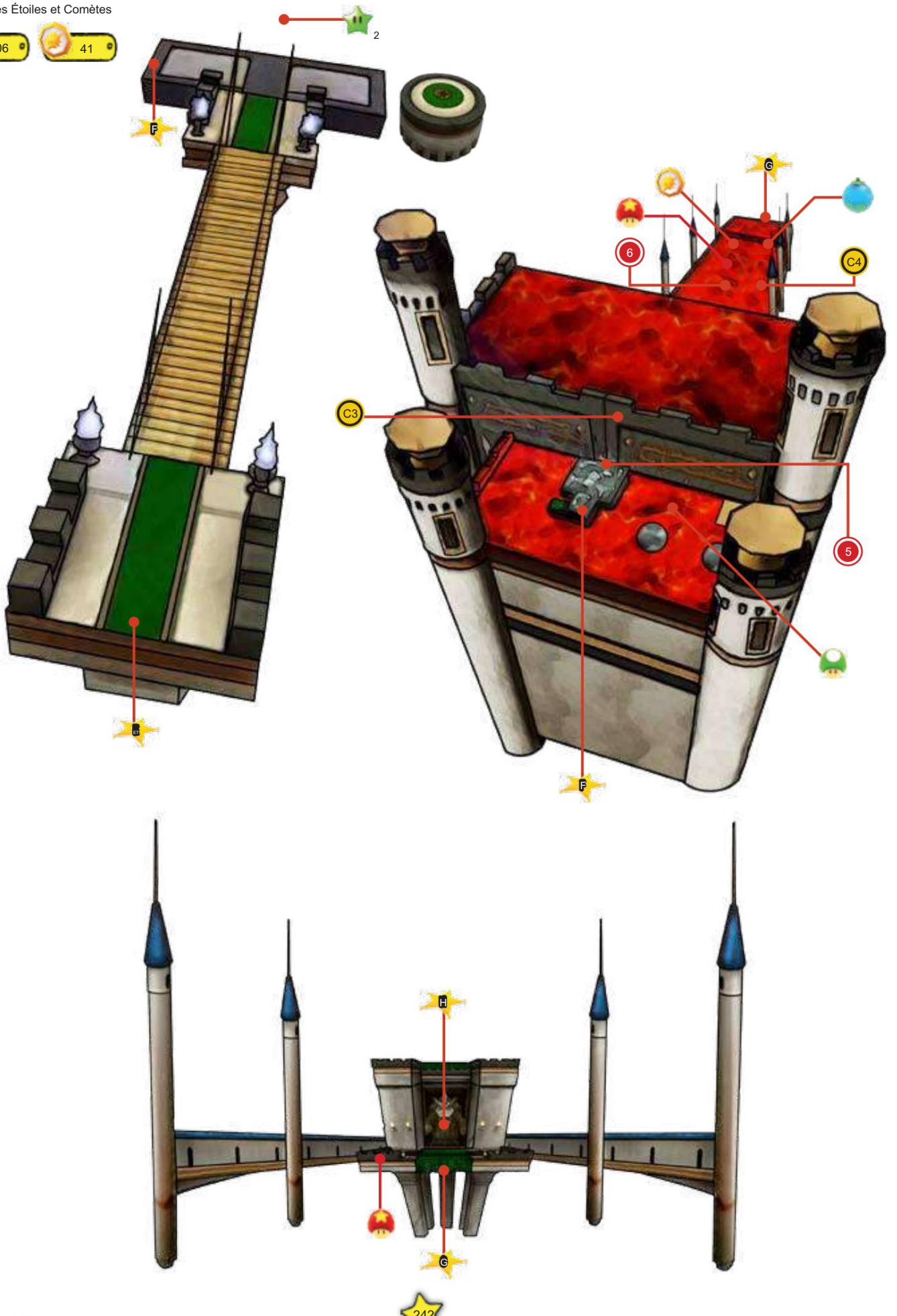


Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

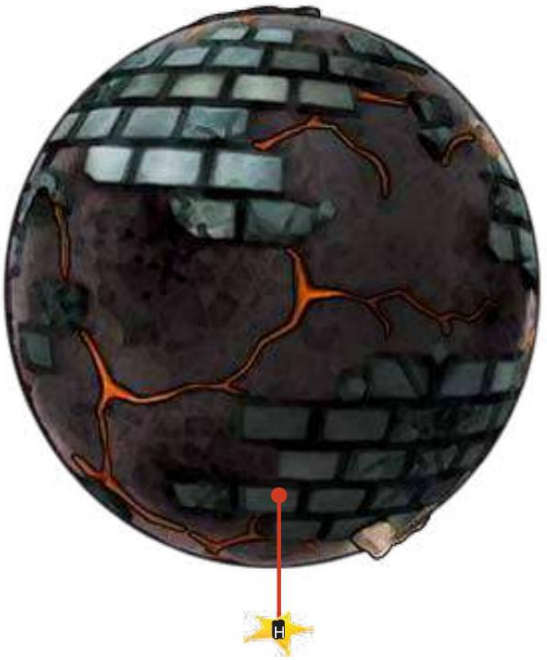
Médailles Étoiles et Comètes

106 41



Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google



Ennemis rencontrés

Banzai Bill

Boomerang Bros.

Bullet Bill

Os secs

Goomba

Frères Hammer

Magicoop

Sois prudent.

1 Pour faire pousser le Flottant qui vous transporte le long des chutes de lave, vous devez éliminer les trois Frères Marto.

Petite plateforme. Utilisez des fragments d'étoile pour les maintenir en arrière et les empêcher de lancer leurs armes pendant que vous les attaquez un par un en tournoyant.

Une fois arrivé au pied des chutes, prenez la foreuse rotative et creusez un tunnel jusqu'à l'autre côté de la planète, qui mène à un cylindre infesté de Banzai Bill.

2 Parcourez cette planète aussi vite que possible, en empruntant les chemins de traverse pour éviter les Banzai Bills. Creusez à travers les zones de terre pour passer de l'autre côté du cylindre et continuez à l'enrouler.

3 Feu des gerbes de boue recouvrent le sol et le plafond de cette grande pièce. Utilisez les plateformes montantes et descendantes, en sautant avant de toucher la lave. Dès que vous aurez trouvé les Fleurs des Nuages, cette salle sera beaucoup plus facile à explorer. Attention toutefois aux Bill Balles qui sillonnent la pièce à l'approche de l'Étoile de Lancement. Si vous construisez une plateforme nuageuse sur leur passage, ils la détruiront sans effort.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

106 42

4 Lorsque vous traverserez ce pont pour libérer Yoshi de son œuf, tirez sur le Magikoopa avec des fragments d'étoile. Vous devez contrer ses sorts pour qu'il ne puisse pas vous lancer une boule de feu pendant que vous traversez l'étroit pont.

5 Après avoir utilisé les fleurs pour traverser la lave, attaquez ces deux frères Boomerang. Vous devez les vaincre tous les deux pour ouvrir la porte derrière eux et révéler un passage à travers la lave.

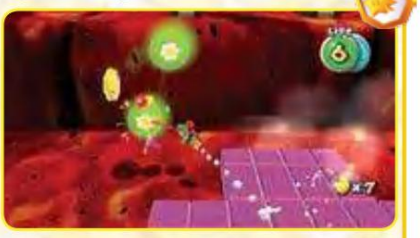
Saisissez le Piment Éclair dès que la porte s'ouvre, car la lave se refermera sur elle-même au bout de quelques instants. Tout en progressant rapidement sur l'étroit sentier, effectuez de légères corrections de trajectoire pour contourner les tours.
Si vous tombez dans la lave, vous perdez Yoshi. Il est impossible d'échapper à ce danger sans son aide.

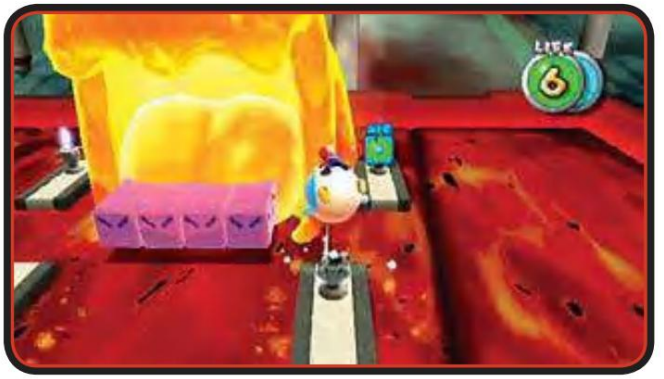
6 Dès que vous posez le pied sur les dalles roses, le sentier s'anime. Le sentier se divise en traversant le Lac de lave. Il faut se balancer de gauche à droite pour éviter les Magmaarghs qui jaillissent de la lave et submergent le chemin.

COMET MEDAL

Le Comète

La médaille est au niveau de la lave mur. Utilisez le des fleurs à Balancez-vous et attrapez la médaille Comète, mais saisissez rapidement à nouveau la fleur du haut pour sauter sur le chemin rose avant qu'il ne disparaisse.





Au sommet du mur de lave, avalez le fruit dirigeable bleu pour vous élever dans le ciel et éviter le dernier Magmaargh.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Combat de boss : Bowser

Bowser vous attend aux confins de cette galaxie.
Dès que vous vous approchez, le roi Koopa entre en action et s'envole haut au-dessus de la surface de la planète.
Ce combat est très similaire aux précédents affrontements contre Bowser. Cependant, lorsque Bowser frappe la planète, au lieu d'ondes de choc, six lasers violets encerclent le globe, convergeant vers un point unique situé du côté opposé de la planète par rapport au poing de Bowser.

Lorsque les trois météores s'écrasent, sautez pour éviter leurs ondes de choc. Essayez d'éloigner Bowser des météores pour qu'il ne les détruise pas d'un coup de poing.

Dès que Bowser frappe la planète et libère les météores, sautez et écrasez-en un sur sa tête ou ses membres. N'oubliez pas que sa carapace est suffisamment résistante pour repousser les météores.

Vous devez toucher Bowser avec quatre météores. Après vos deux premières attaques réussies, Bowser ajoute un souffle de feu à ses attaques. Il survole la planète en répandant des flammes que vous devez fuir. Bowser accélère également, alors utilisez de longs sauts pour vous éloigner des flammes si le Roi Koopa s'approche trop.

Après le quatrième coup, Bowser vous éjecte de la planète et vous défie en duel dans l'espace ! Votre ennemi juré recule tandis que des météores s'interposent entre vous. Vous devez lui envoyer trois météores pour l'éliminer, mais à cette distance, viser avec précision est difficile.

Utilisez des sauts périlleux arrière pour rebondir entre les météores lorsque Bowser s'approche et se prépare à frapper.

Vous voulez qu'il soit près de vous. C'est à ce moment-là qu'il est le plus facile à toucher.

(suite à la page suivante)

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

108 42

Combat de boss : Bowser (suite)

Placez-vous exactement à l'opposé de Bowser par rapport au météore et effectuez une attaque rodéo pour le projeter droit sur le roi Koopa. Comme Bowser vous fait face tout le temps, vous n'avez pas à craindre de toucher sa carapace.
Il suffit de bien viser pour lui envoyer trois météores dessus. Après le troisième impact, Bowser libère la Grande Étoile et dérive dans l'espace.

Après avoir vaincu Bowser, la princesse Peach descend à bord de la Grande Étoile pour vous rejoindre.

La princesse Rosalina, votre hôtesse de votre première aventure spatiale, revient à bord de son vaisseau comète pour vous remercier de votre aide précieuse lors du sauvetage des Luma. Avec Peach et Lubba, vous célébrez la défaite de Bowser.

Si c'est votre première exploration de cette galaxie, vous n'avez pas encore 120 étoiles. Cependant, à ce stade, les invitations aux défis et toutes les Étoiles de Puissance Comète devraient être disponibles, à condition d'avoir récupéré la Médaille Comète dans chaque galaxie. Le Monde Spécial est désormais accessible. Revenez dans cette galaxie après avoir collecté 120 étoiles et battez à nouveau le Roi Koopa pour découvrir une toute nouvelle fin et débloquer le défi de l'Étoile Verte. Vous pouvez maintenant parcourir le cosmos à nouveau, à la recherche des 120 Étoiles Vertes cachées. Ce n'est qu'en collectant les 240 étoiles que vous pourrez débloquer la galaxie finale ultra-secrète.

YOU GOT A STAR!

Le grand méchant de Bowser
Course de vitesse

Lorsque le défilement à travers le générateur de galaxie de Bowser commence, vous n'avez que 30 secondes. Vous devez collecter les horloges en suivant le même chemin qu'auparavant jusqu'à la fin du niveau. Cependant, vous n'affrontez pas Bowser à la fin de ce speedrun.

C1 Dans ce défi ultra-rapide, la plupart des horloges sont assez faciles à récupérer jusqu'à la seconde moitié du niveau. Suivez donc les indications de la section précédente et passez à travers toutes les horloges que vous voyez.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

C2 Utilisez les plateformes cloud pour récupérer les horloges du cylindre. Il y en a suffisamment pour que, si vous êtes rapide, vous puissiez vous envoler vers un autre monde avec encore 30 secondes au compteur.

C3 Après avoir éliminé les Boomerang Bros., le magma se divise et révèle un Dash Pepper. Nourrissez-le. Yoshi le piment pour dévaler le sentier, traversant trois horloges à toute vitesse.

C4 Lorsque le chemin rose se divise ici, prenez à droite. Si les Magikoopas s'approchent trop près de Yoshi, faites-les avaler. Il les transformera en fragments d'étoile. Suivez le chemin en évitant le Magmaargh grâce au fruit dirigeable.

L'étoile de puissance se trouve sur la plateforme juste avant l'endroit où vous auriez forcé les verrous pour affronter Bowser.
Voici la dernière Étoile de Puissance de ce monde !

GREEN STARS

1 : En descendant en planant sur le pissenlit, lâchez la graine et laissez-vous tomber sur l'Étoile Verte au-dessus de la lave. Si vous ratez votre cible, vous rebondissez dans les airs, suffisamment haut pour attraper l'Étoile Verte.

2 : Cette Étoile Verte est l'une des plus difficiles à obtenir de toute la galaxie. Il vous faut une Fleur Nuage et deux plateformes nuageuses restantes.

Repartez d'ici. Prenez une Fleur Nuage, puis empruntez les rebords. N'utilisez pas de nuage avant d'être juste en dessous du mur de feu. Sautez à droite et tournez sur vous-même pour libérer un nuage sous le rebord bordé de pièces, suffisamment loin pour pouvoir sauter dessus sans toucher le plafond. Traversez ensuite les pièces et laissez-vous tomber dans l'Étoile de Lancement de l'autre côté du mur. Une fois sur le pont avec le Magikoopa, tirez-lui des Fragments d'Étoile pour l'empêcher de vous lancer une boule de feu. N'utilisez pas d'attaque tournoyante, sinon vous libérerez une plateforme nuageuse.

Prenez votre élan et sautez en longueur depuis le rebord derrière le Magikoopa. À la fin du saut, tournez sur vous-même pour créer un nuage. Répétez l'opération en utilisant votre dernier nuage lors de votre atterrissage. Vous êtes maintenant assez près pour effectuer un saut en longueur vers l'Étoile Verte.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

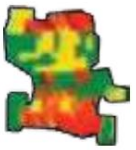
Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

109 43

Monde spécial

Mario Squared Galaxy



Mario Squared Galaxy reprend les formes du Mario classique de ses aventures 8 bits. Le rouge de sa salopette est en réalité de la lave, alors attention à ne pas vous brûler les fesses avec vos vêtements !

Power Stars : Fabriquez Mario une étoile

Médaille Comète : Fabriquer Mario une étoile

Étoile de puissance comète : Pièce violette de Luigi Chaos

Étoiles vertes : 2

Faites de Mario une star

Cartes de la galaxie

Ennemis rencontrés

Rayon sentinelle de Li'l Cinder

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

1 Pour obtenir l'Étoile de Puissance, vous devez marcher sur chaque panneau bleu et le faire virer au jaune. Comme les autres Dans ces niveaux, chaque fois que vous marchez sur un panneau, sa couleur change. Attention donc à ne pas trop revenir sur vos pas. L'Étoile de Puissance apparaît au point de départ de cette galaxie lorsque tous les panneaux deviennent jaunes. Veillez donc à ne pas vous retrouver bloqué en utilisant toutes les plateformes rétrécissantes dès le début.

2 Faites un long saut vers ces îlots de panneaux au lieu d'utiliser les plateformes qui rétrécissent. Laissez-les là.
Seul si possible, afin d'avoir un moyen de revenir au point de départ.

COMET MEDAL

Le Comète

La médaille est facile à obtenir

Ça risque de s'accrocher par ici, mais attention à ne pas se retrouver isolé sur ces plateformes qui se rétrécissent.
Il y a de la lave juste sous vos pieds !

3 Les plateformes qui rétrécissent et les lacs de lave sont vos plus grandes menaces dans ce niveau, mais les Petites Cendres et les Rayons de Sentinelle sont de sérieux concurrents. Lorsque vous tournez sur vous-même pour éliminer une Petite Cendre, essayez de ne pas la renvoyer dans la lave. Cela ne ferait que rallumer la flamme et relancer la poursuite.

4 Dès que Une fois le dernier panneau converti, l'Étoile de Puissance apparaît. Revenez ensuite au point de départ en suivant le chemin de plateformes rétrécissantes que vous avez tracé.

YOU GOT A STAR!

Le chaos des pièces violettes de Luigi

La comète farceuse lâche 100 pièces violettes sur cette planète de panneaux. Vous devez toutes les ramasser pour faire réapparaître l'Étoile de Puissance à votre point de départ.
Pour compliquer les choses, dès que vous vous emparez de votre première pièce violette, une armée de clones cosmiques se lance à votre poursuite.

C1 Faites le tour de la planète en partant d'ici afin de laisser un chemin relativement sûr pour traverser la lave et récupérer l'Étoile de Puissance.

CAUTION

La lave a été remplacée par une boue opaque.
Contrairement à la lave, on ne rebondit pas sur cette matière si on y est projeté. On coule immédiatement, sans aucune possibilité de s'en sortir.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

110 | 44

C2 Effectuez un saut en longueur au-dessus de la boue, en passant par-dessus ces rangées de pièces. Vous ne pouvez pas les ramasser avec des sauts normaux. Veillez à sauter en ligne droite afin de connaître précisément le chemin emprunté par les clones lorsque vous rebrousserez chemin pour récupérer la deuxième rangée de pièces.

C3 Il est parfois utile d'emprunter des itinéraires en diagonale et de faire de petits cercles pour retarder les Clones Cosmiques. Mais ne faites ces cercles que sur des zones sûres.
Contrairement à vous, les Clones Cosmiques ne sont pas affectés par une chute dans la boue.

YOU GOT A STAR!

GREEN STARS

1 : Foncez vers cette Étoile Verte et effectuez un long saut dans l'espace. Tournez sur vous-même pour attraper l'étoile avant de plonger dans l'abîme cosmique.

2 : La deuxième Étoile Verte se cache sous cette plateforme qui rétrécit. Il suffit de monter dessus et de tomber dans l'Étoile Verte.

Montagnes russes Galaxy

Le Rolling Coaster Galaxy est inspiré d'un des circuits de karting préférés de Mario. Cependant, il n'y a pas de roues ici. À la place, vous Vous devez traverser ce défi cosmique coloré sur une sphère. L'Étoile de Puissance que vous cherchez se trouve en réalité juste sous vos orteils !

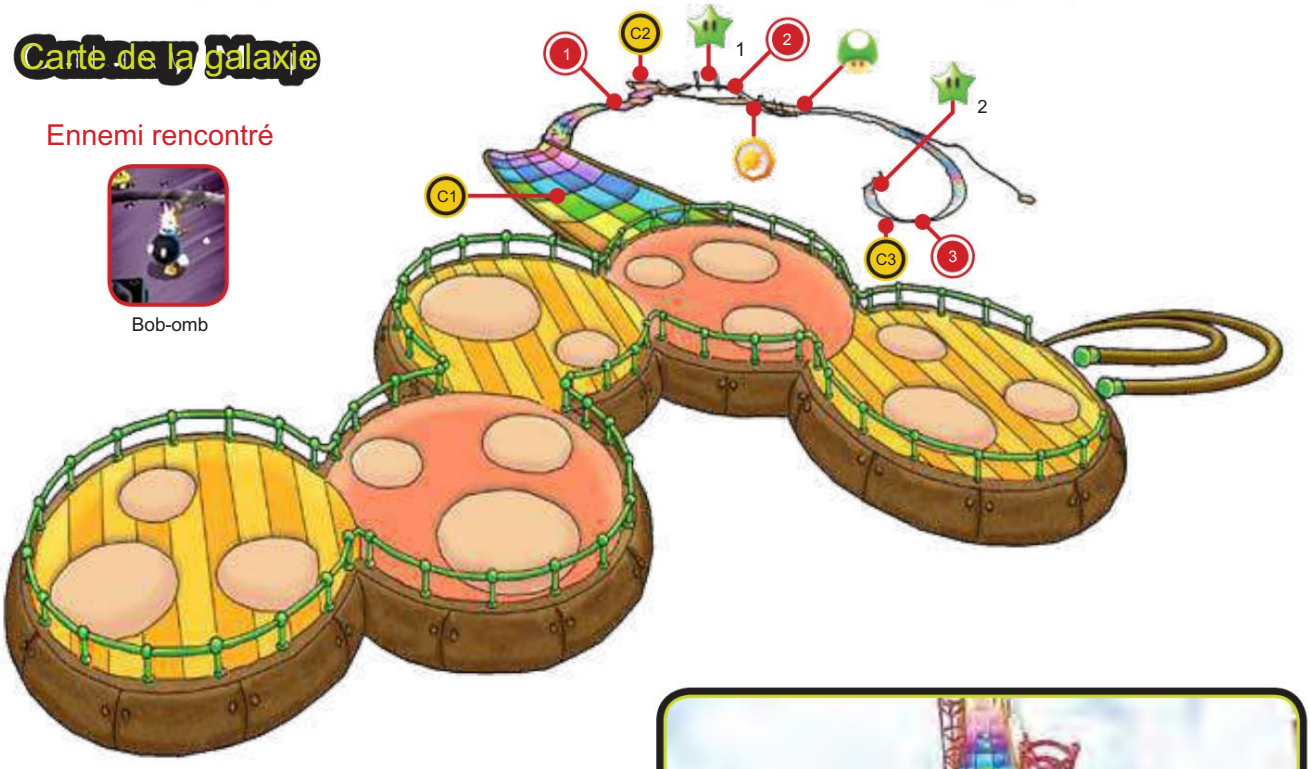
Power Stars : Les Rainbow Road Roll
Médaille Comète : La Rainbow Road Roll
Étoile de puissance comète : Pièces violettes sur le Route Arc-en-ciel
Étoiles vertes : 2

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Le Rainbow Road Roll

Carte de la galaxie



Ennemi rencontré

Bob-omb

1 Parcourir la première partie de la Route Arc-en-ciel est assez simple.

Cependant, lorsque vous atteignez les Bob-ombs, soyez prudent. Si une Bob-omb explose à proximité et que vous êtes près d'un rebord, vous risquez d'être projeté dans le vide.

2 Après les Bob-ombs, la piste se divise. Le chemin de gauche est considéré comme plus facile que celui de droite. Mais si vous voulez plus de pièces et la médaille Comète, prenez à droite. Attention aux tours qui empiètent sur la piste ! Si vous en percutez une en allant trop vite, vous serez éjecté dans l'espace.

COMET MEDAL

Le Comète
La médaille est en
le centre
de ce
section de
l'arc-en-ciel
Route. Évitez-la

les tours, donc vous les traversez sans problème.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

112 | 44

3 Si vous prenez le chemin de gauche, descendez la bosse au centre du circuit pour récupérer un champignon 1-Up. Cela vous permettra également d'éviter les Bob-ombs qui errent sur le parcours.

4 Lorsque la piste devient boueuse et se rétrécit, braquez dans le sens inverse des virages pour éviter de sortir de la route.

YOU GOT A STAR!

Pièces violettes sur le Route Arc-en-ciel

Pour obtenir cette étoile de puissance, vous devez ramasser 100 pièces violettes sur le circuit. Il y en a 110 au total, en comptant celle qui se trouve dans votre sphère. Si vous atteignez la ligne d'arrivée avec un peu moins de 100 pièces, vous devrez recommencer le niveau.

C1 En dévalant la Route Arc-en-ciel, essayez de rester au centre pour ramasser la première rangée de pièces violettes. Si vous en manquez trop, il est conseillé de recommencer.

C2 Le passage de gauche est bloqué à ce niveau. Déplacez prudemment votre véhicule sur les pièces violettes des plateformes plates avant de descendre la pente abrupte.
Faites attention près de ces tours. Si vous rebondissez contre l'une d'elles à grande vitesse, vous sortirez de la piste.

C3 Soyez prudent lorsque Le chemin se rétrécit. Utilisez les pièces violettes comme repères. Ils ne sont jamais placés à des endroits qui vous induisent en erreur.

YOU GOT A STAR!

GREEN STARS

1 : La première étoile verte se trouve sur le chemin de gauche, à la bifurcation. Faites rouler la sphère directement sur la bosse au milieu du parcours, puis sautez pour atteindre l'étoile verte.

2 : Roulez droit dans le vide pour récupérer cette étoile verte.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

La galaxie des épreuves sinueuses

Les planètes de cette galaxie sont des blocs en rotation qui ne ralentissent jamais. Vous devez sauter de bloc en bloc, en enjambant prudemment les bords afin de Ils restent constamment sur des surfaces planes et ne sont pas jetés dans le vide.

Power Stars : Tourner et tourner et Filage

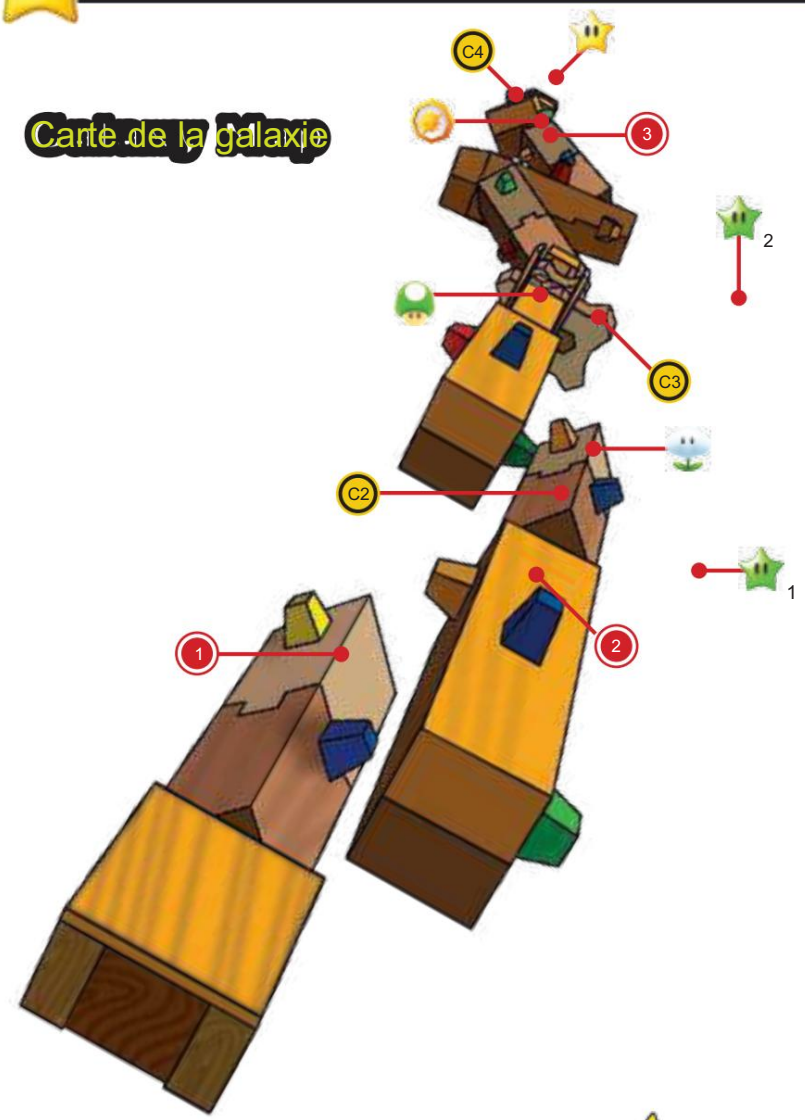
Médaille Comète : Tournant et tournant et Filage

Étoile de puissance comète : Tourner Tourner Double Temps

Étoiles vertes : 2

Filage et filage et filage

Carte de la galaxie



LEGEND

- Power Stars
- Étoile verte
- Médaille Comète
- Champignon 1-Up
- Champignon de vie
- Fleur de feu
- Champignon abeille
- Champignon Boo
- Champignons de printemps
- Fleur des nuages
- Champignon de roche
- Perceuse à rotation
- Téléporteur
- Point d'intérêt
- Étoile de puissance comète Points d'intérêt
- Connexions planétaires

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

114 45

1 Dans cette galaxie, la gravité ne s'adapte pas à la rotation des blocs ; elle vous attire constamment vers le bas. Alors, lorsque vous courez entre les blocs, faites attention à ne pas trop vous incliner. Dès que l'angle atteint 45 degrés, il vaut mieux chercher un autre endroit où atterrir. Vous pouvez soit sauter sur un autre bloc, soit franchir le bord de votre bloc actuel et atterrir sur le côté suivant juste avant qu'il ne s'aplatisse.

3 L'Étoile de Puissance se trouve sur un bloc fixe à l'extrémité de la galaxie. Attention aux picots du bloc lorsque vous vous en approchez : vous pourriez vous y coincer et être éjecté dans l'espace.

YOU GOT A STAR!

Tourner, tourner, double temps

La comète accélère la rotation des blocs dans cette galaxie. Vous devez maintenant vous déplacer à contre-courant pour éviter de tomber, car un terrain plat reste rarement plat très longtemps.

TIP

Si un bloc tourne et que tu as sauté à ne pas pouvoir le regarder à l'horizontale suffisamment, faites-le tourner dans les airs pour lui donner deux secondes supplémentaires afin qu'il se transforme en une position plus plate.

C1 Pour effectuer des sauts rapides, enjambez les espaces entre les blocs en effectuant de longs sauts. Les rotations pour maintenir la hauteur sont plus difficiles sur ce parcours car les blocs tournent si vite qu'au moment où vous atterrissez, le bloc peut déjà être trop vertical pour que vous puissiez vous tenir dessus.

2 La fleur nuageuse est une véritable bouée de sauvetage. Utilisez-le pour générer des plateformes cloud qui vous empêcheront de glisser dans le vide si vous vous retrouvez coincé au bord du bloc juste au moment où celui-ci devient trop vertical pour vous retenir.

C2 Il n'y a pas de Fleur Nuage dans ce niveau. Elle a été remplacée par un Champignon 1-Up.

COMET MEDAL

Le Comète La médaille est sur ce bloc. Sautez dessus juste au moment où le bloc La rotation dépasse les 45 degrés afin que vous atterrissiez sur une surface sûre.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

C3 Même si vous ne recevez pas de Fleur Nuage, Yoshi vous prête main-forte. Libérez Yoshi de son œuf et utilisez son saut plané pour traverser ces engrenages en bois rapides et dangereux. Ne vous attardez pas trop longtemps, car il est facile de se coincer le pied dans une dent d'engrenage en rotation.

C4 L'Étoile de Puissance n'est plus fixée sur un bloc immobile. Vous devez courir à contre-courant de la rotation de ce bloc qui tourne très rapidement et vous élever jusqu'à l'Étoile de Puissance pour la récupérer.

GREEN STARS

1 : Vous devez utiliser la Fleur Nuage pour atteindre la première Étoile Verte. Éloignez-vous des blocs qui roulent et effectuez un long saut pour atteindre l'Étoile Verte, en utilisant les nuages pour ne pas tomber.

2 : La deuxième étoile verte est également suspendue loin du parcours. Effectuez un saut en longueur pour l'atteindre, en utilisant la fleur nuageuse pour créer des plateformes nuageuses.

Galaxie du Cyclone de Pierre

Vous vous souvenez de cette planète de Super Mario Galaxy ? Elle est de retour, plus redoutable que jamais. La menace des Boîtes Toxiques a atteint un point critique : ces géants roulants dominent la quasi-totalité du sol. Réfugiez-vous dans leurs gueules béantes lorsqu'ils passent pour éviter d'être écrasés.

Étoiles de puissance : Argent
Des étoiles sur le cyclone
Médaille Comète : Argent
Des étoiles sur le cyclone
Comet Power Star : Tox
Course de vitesse en boîte
Étoiles vertes : 2

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

115 46

Étoiles d'argent sur le Cyclone

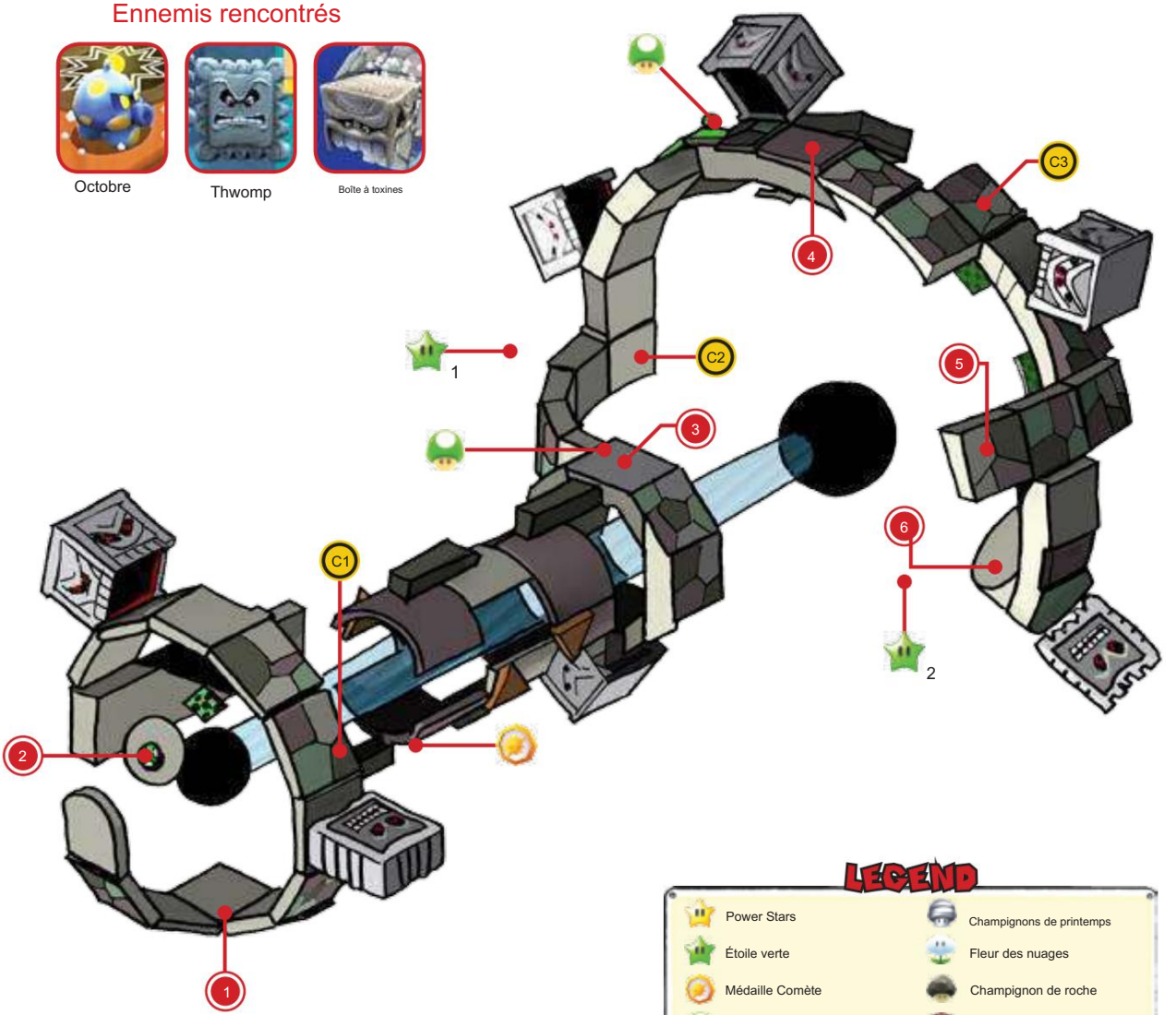
Carte de la galaxie

Ennemis rencontrés

Octobre

Thwomp

Boîte à toxines



1 Pour obtenir l'Étoile de Puissance dans ce niveau, vous devez rassembler cinq Étoiles d'Argent. Elles sont cachées à travers la pierre Cyclone, gardé par des boîtes à toxines déchaînées.
La première Étoile d'argent se trouve sur ce petit piédestal. Éliminez l'Octoomba et récupérez-la, puis glissez-vous sous le Thwomp par la gauche.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

2 Appuyez sur le bouton bleu pour ralentir le temps. Tenez-vous à cet endroit, la bouche de la Boîte à Tox ouverte. Elle s'abat autour de vous, vous épargnant la vie. Tandis que la Boîte Toxique passe, ramassez la deuxième Étoile d'Argent juste derrière.

3 Une autre boîte toxique rôde dans ce cercle, alors attrapez vite la troisième étoile d'argent et foncez sur le chemin pour vous échapper. Si vous craignez de ne pas y arriver, baissez-vous sur les marches à gauche pour laisser la boîte toxique vous écraser.

CAUTION

Si une Tox Box vous tombe dessus, c'est fini pour vous — peu importe le nombre de points de vie qu'il vous reste.

Si vous continuez sur le chemin normal vers les plateformes rotatives, le ralenti disparaît et vous devez être agile pour éviter de vous faire piéger.

Vous n'êtes pas obligé de vous laisser engloutir par les trous noirs. Au lieu de cela, actionnez l'interrupteur bleu pour ralentir le temps, puis effectuez un long saut sous le Thwomp pour atterrir directement sur un autre interrupteur ralentissant le temps.

COMET MEDAL

Pendant que le temps est ralenti, sautez sur les barres coulissantes. Lorsque la barre glisse sous la médaille Comète, sautez dedans.

4 Utilisez ceci espace (avec le ? Bloquez le passage des boîtes toxiques pour vous reposer. Vous approchez de la quatrième étoile d'argent. Ralentissez et observez les motifs des boîtes toxiques pour repérer l'endroit où vous placer afin de laisser passer leur bouche.

5 Attendez que la Boîte Toxique s'éloigne avant de vous glisser jusqu'à ce rebord sans issue pour récupérer la quatrième Étoile d'Argent.

6 La dernière Étoile d'Argent se trouve de l'autre côté de ces barres coulissantes. Effectuez un saut en longueur entre les barres lorsqu'elles s'écartent.

Dès que vous récupérez la cinquième étoile d'argent, l'étoile de puissance apparaît sur la plateforme circulaire juste devant vous.

YOU GOT A STAR!

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

116 46

Course rapide de la boîte toxique

Le défi « Tox Box Speed Run » vous offre trente secondes pour atteindre l'autre côté de cette planète piégeuse. C'est bien trop court, vous devez donc collecter des horloges en chemin pour gagner du temps.

C1 De nombreuses horloges se trouvent aux mêmes endroits que les Silver Stars et la Comet Medal, mais d'autres sont également disponibles le long du même itinéraire que celui emprunté lors de l'étape précédente.

C2 On peut vraiment perdre du temps ici, alors faites attention à ramasser les horloges et à vous glisser sous le Tox Box utilise ses gueules pour franchir l'obstacle en toute sécurité. cours.

C3 Gagnez un temps précieux en effectuant un long saut (et une pirouette) au-dessus de ce large gouffre situé au-dessus d'un trou noir. Rebondissez sur la plateforme qui rétrécit et continuez d'avancer vers la fin du parcours. Si vous gérez bien votre timing, vous pouvez gagner près de dix secondes.

YOU GOT A STAR!

GREEN STARS

1 : La boîte toxique sur ce cercle se déplace rapidement, alors ne perdez pas de temps pour vous placer sous cette étoile verte et effectuer un triple saut pour l'atteindre. Tournez sur vous-même pour gagner l'altitude nécessaire.

2 : La deuxième étoile verte est en équilibre précaire au-dessus d'un trou noir. Depuis la plateforme circulaire, effectuez un saut en longueur pour l'attraper.

Boss Blitz Galaxy

Cette galaxie regorge de boss légendaires du premier Super Mario Galaxy. Dino Piranha, le Roi Kaliente, le Major Burrows et Bouldergeist sont tous de retour dans le cosmos pour ce défi. Mais aucun n'est aussi redoutable que le Dino Piranha enragé. La Plante Piranha déchaînée est de retour, plus furieuse que jamais !

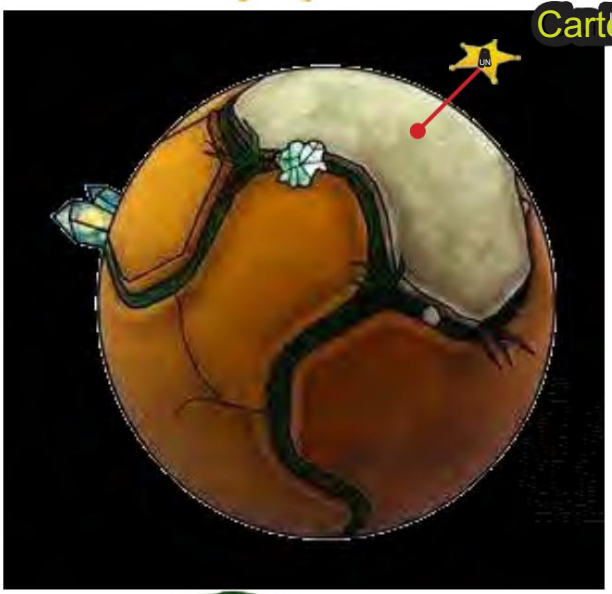
Power Stars : Retour aux sources
Throwdown
Médaille Comète : Retour aux sources
Throwdown
Étoile de puissance comète :
Retour en arrière
Course de vitesse
Étoiles vertes : 2

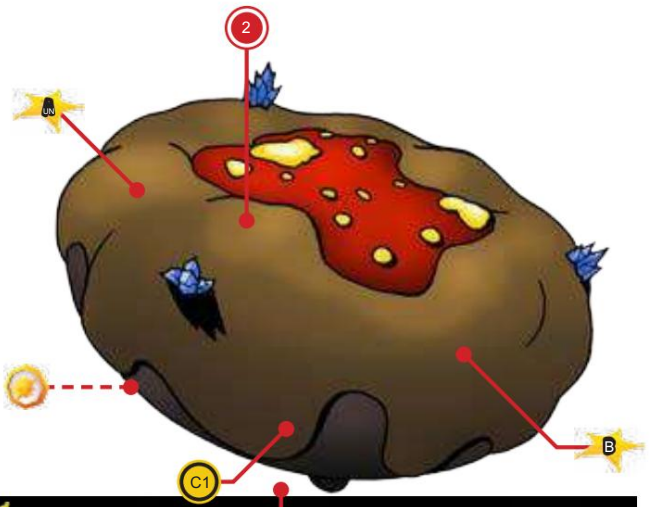
Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

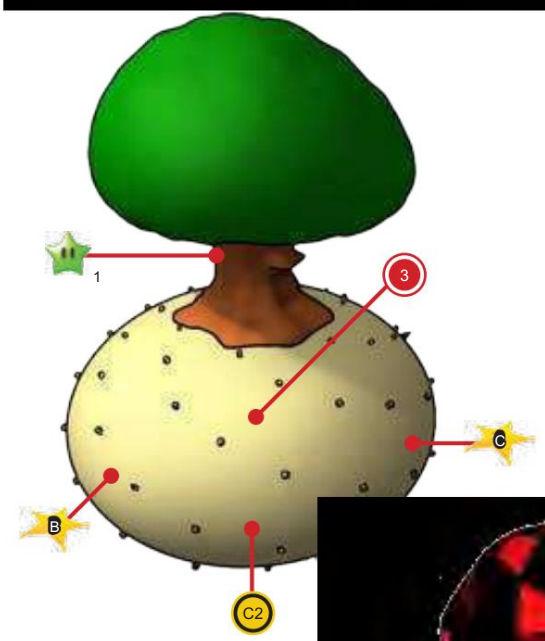
Machine Translated by Google

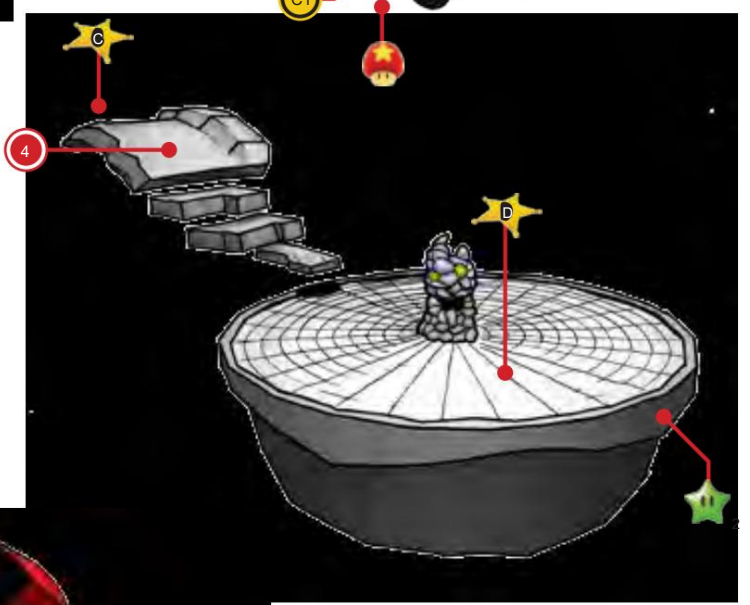
Retour en arrière

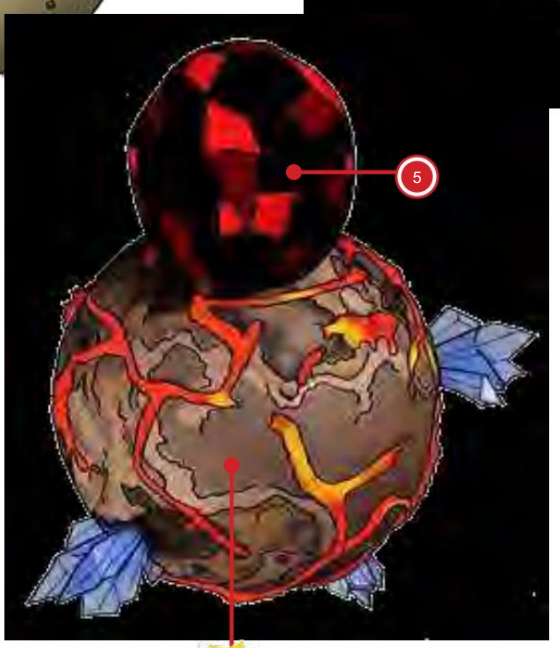
Cartes de la galaxie











Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

116 47

1 Dino Piranha erre autour du premier planétoïde jusqu'à ce que vous effectuiez une attaque tournoyante sur sa queue. Cela fait s'écraser le bulbe au bout de sa queue contre l'œuf, le brisant. Dino Piranha est maintenant en liberté !

Pour vaincre Dino Piranha, vous devez tourner autour de la brute à plusieurs reprises, en attaquant en tournant sur la même ampoule. Chaque impact propulse l'ampoule avant qu'elle ne revienne en arrière et ne frappe Dino Piranha sur la tête. Après quatre impacts, Dino Piranha s'effondre et l'étoile de lancement vers la planète suivante apparaît.

Avant de passer à la suite, assurez-vous d'explorer cette planétoïde pour récupérer tous les fragments d'étoile et les pièces que Dino Piranha n'a pas encore libérés.

2 Le roi Kaliente revient pour une revanche sur ce lac de lave en forme de beignet. Pour vaincre le roi Kaliente, Vous devez éviter les noix de coco enflammées qu'il crache jusqu'à en apercevoir une fraîche et verte. Attaquez-la en tournant sur elle pour la renvoyer au roi Kaliente et lui exploser en pleine tête. À chaque attaque suivante, le roi Kaliente vous renvoie la noix de coco. Vous devez alors la lui renvoyer, comme dans une petite partie de tennis.

Vous devez frapper le roi Kaliente avec trois noix de coco avant que le monarque en fusion ne se rende.

Après le deuxième coup réussi, Kaliente vous crache cinq flammes bleues. Utilisez des fragments d'étoile pour les transformer en pièces.

COMET MEDAL

La médaille de la comète se trouve sur la moitié inférieure de la planète du roi Kaliente. Récupérez le Champignon de Vie puis faites un salto arrière pour obtenir la Médaille Comète.

3 Le troisième boss est le Major Burrows. Cette taupe gigantesque creuse des galeries à travers la planète. On le repère facilement grâce à son casque à pointes, qu'il est impossible de toucher. Pour déloger le Major Burrows, effectuez une attaque rodéo près de lui. Burrows surgit et s'enfuit. Poursuivez-le et attaquez-le par derrière en tournoyant.

Cela ne fait évidemment qu'exaspérer le major Burrows. La taupe retourne creuser, mais cette fois, c'est lui qui la poursuit.

Gardez quelques pas d'avance sur le Major Burrows. Dès que vous voyez son casque se soulever, effectuez une attaque au sol. Burrows se relève et prend la fuite. Répétez l'attaque tournoyante.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

NOTE

Quand le Major Burrows creuse, il laisse derrière lui une traînée de terre craquelée. Impossible de courir à travers cette terre ; elle vous immobilise instantanément. Vous pouvez sauter par-dessus ou effectuer une attaque tournoyante.

Après votre deuxième attaque réussie contre le Major Burrows, il entre dans une colère noire. Vous devez alors frapper le sol deux fois avant de le déloger. Il s'enfuit beaucoup plus vite, il faut donc être rapide avec cette attaque tournoyante avant qu'il ne se fonde à nouveau dans le sol.

TIP

Lorsque vous vous envolerez vers la prochaine planète, achetez un Champignon de vie du vendeur Luma à
Régénérez votre santé.

4 Bouldergeist est un monstre de pierre qui surgit de cette planète en forme d'arène. Ce fantôme vous lance des rochers acérés. Fuyez-les, mais gardez un œil sur les rochers noirs. Lorsqu'ils touchent le sol, ils libèrent des Boos obscurs. Ces derniers sont essentiels pour vaincre Bouldergeist.

Approchez-vous d'un Boo sombre et tournez sur vous-même pour attraper sa langue. Continuez à tourner pour projeter le Boo contre Bouldergeist et affaiblir ses défenses.

Après trois coups, la carapace de Bouldergeist se brise, révélant l'esprit qui s'y trouve. Deux Boos sombres surgissent du sol. Tournez sur vous-même pour les attraper, puis projetez-les sur le corps affaibli de Bouldergeist. Un seul coup suffit.

TIP

Les pierres aurifères sont rares, mais si vous en voyez, notez-les car elles libèrent des pièces lorsqu'elles s'écrasent au sol.

Bouldergeist parvient à se reformer et, cette fois, le fantôme gigantesque est armé de deux poings colossaux. Attention aux coups de poing et aux gifles dévastatrices ! Évitez les rochers et attrapez les Boos des ténèbres. Vous devez frapper Bouldergeist trois fois de plus avec des Boos sombres pour briser l'enveloppe rocheuse et révéler à nouveau l'esprit. Une dernière attaque de Boo élimine Bouldergeist, débloquant ainsi l'étoile de lancement vers la dernière planète de cette galaxie.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

118 47

5 Le Dino Piranha de Feu est le boss final de cette galaxie, et de loin le plus difficile. Le combat est très similaire à celui contre le premier Dino Piranha : il faut commencer par frapper le bulbe situé sur sa queue pour briser son œuf.

La grande différence, c'est que le Piranha Dino de Feu est recouvert de flammes mortelles. Il ne faut surtout pas toucher cette bête lorsqu'elle est en feu. De plus, lorsqu'il est en flammes, le Piranha Dino de Feu laisse une courte traînée de feu derrière lui. Suivez-le donc de près, mais pas de trop près !

Vous devez attendre que les flammes de l'ampoule s'éteignent avant de l'attaquer en tournant sur elle-même et de la fracasser sur la tête de

Après deux attaques, le Dino Piranha enflammé passe à la vitesse supérieure. Le boss se met à cracher des boules de feu qui rebondissent sur le petit planétoïde. Vous devez les éviter tout en vous faufilant le long du Dino Piranha enflammé, en attendant que sa queue s'éteigne.

Il est difficile de porter l'attaque finale car la fenêtre d'opportunité pour frapper la queue est très réduite.
Le feu ne s'éteint que quelques secondes. Si vous lancez votre attaque tournoyante et que les flammes se rallument, votre attaque ne fera que vous blesser. Restez donc près du boss et foncez dès que l'occasion se présente.

YOU GOT A STAR!

Retour en arrière
Course de vitesse

Pensez-vous pouvoir vaincre tous ces boss en moins de cinq minutes ? Alors dépêchez-vous, car c'est le temps imparti pour ce niveau. Suivez les conseils et les stratégies de la mission précédente, mais surtout, ne traînez pas.

C1 Il reste un Champignon de Vie sous le lac de lave du roi Kaliente. Faites un long saut sous la planète et attrapez-le aussi vite que possible avant de vous élancer vers la planète suivante. Vous en aurez besoin car le Luma Vendeur a disparu de ce speedrun.

C2 Le Major Burrows, qui creuse rapidement, est une source de grande perte de temps. Il est particulièrement habile à vous échapper après que vous l'ayez délogé du sol avec une attaque au sol. Restez à ses côtés, pas devant lui. Dès que vous l'avez libéré, foncez pour l'attaquer.

YOU GOT A STAR!

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

GREEN STARS

1 : La première Étoile Verte se trouve sous les branches de l'arbre sur la planète du Major Burrows. Placez-vous dessous et faites un salto arrière pour la récupérer.

2 : Frayez-vous un chemin jusqu'à Bouldergeist pour récupérer la deuxième étoile verte. Repérez la lueur de l'étoile de l'autre côté de la rambarde, puis laissez-vous tomber pour récupérer la récompense.

Galaxie dépliable

C'est l'une des galaxies les plus difficiles du cosmos.

Vous devez faire tourner la roue pour échanger des blocs colorés dans la galaxie, créant ainsi une série de murs à franchir en sautant. Le hic ? La plupart des planètes de cette galaxie ont peu ou pas d'étages, alors vous avez intérêt à être au top de votre forme si vous voulez récupérer les Étoiles de Puissance ici.

Power Stars : Mur Maléfique
Sauts
Médaille Comète : Maléfique
Sauts muraux
Étoile de puissance comète :
Mur de clones cosmiques
Sauteurs
Étoiles vertes : 2

Sauts muraux diaboliques

Voir la carte à la page suivante

1 Les blocs rouges et bleus de cette galaxie ressemblent beaucoup aux panneaux pivotants de Flip-Swap Galaxy. À chaque rotation, les blocs non visibles se déplacent vers l'extérieur tandis que les autres se rétractent dans le mur. Ainsi, en faisant tourner la machine, vous créez deux murs pour progresser sur la planète et localiser l'étoile de lancement.

2 Attention aux dalles à pointes lorsque vous vous déplacez sur les chemins de blocs. Attendez que les pointes se rétractent, puis traversez rapidement les dalles avant que les petites pointes ne réapparaissent.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Étoiles et Comètes

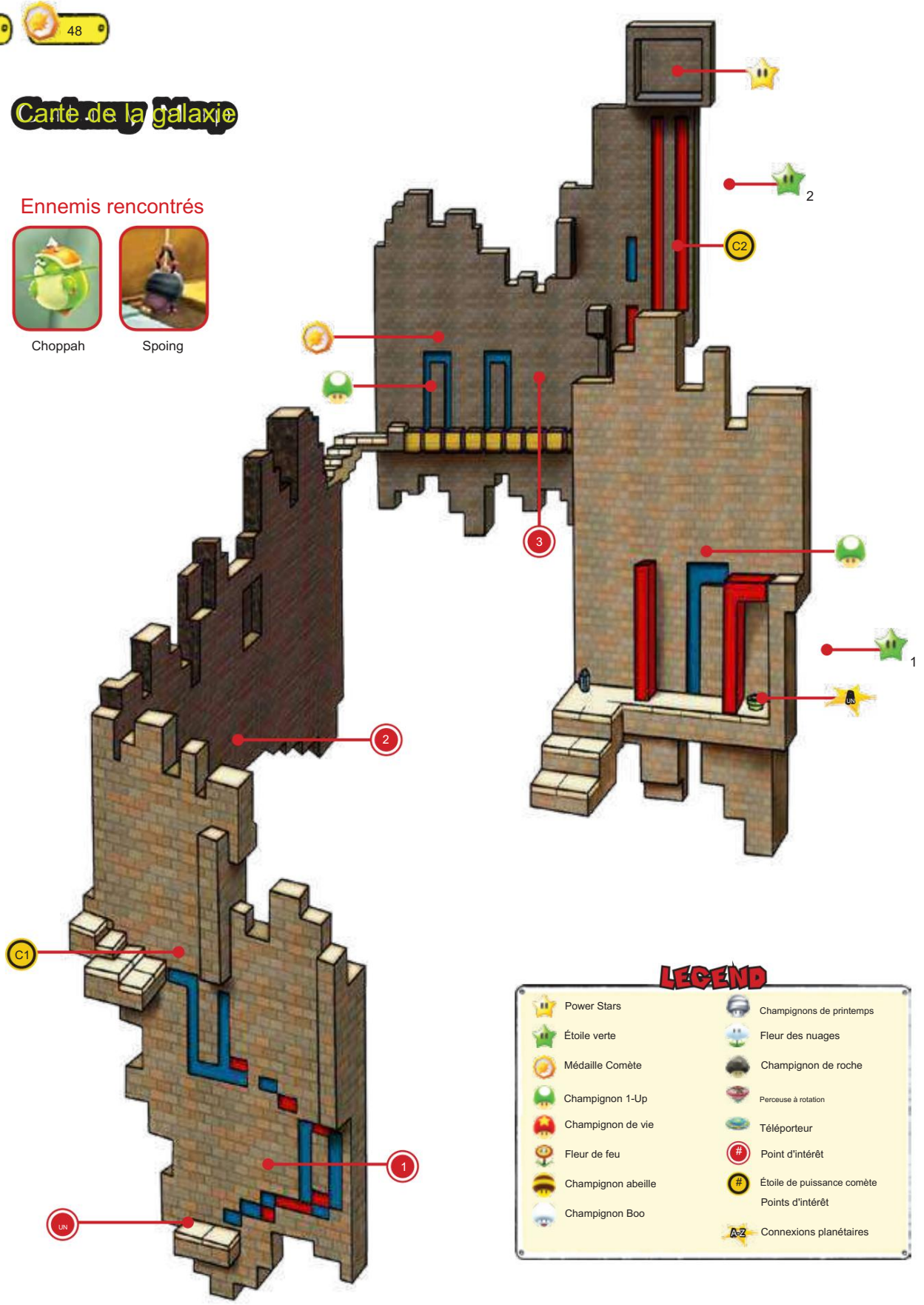
120 48

Carte de la galaxie

Ennemis rencontrés

Choppah

Spoing



LEGEND

- Power Stars
- Étoile verte
- Médaille Comète
- Champignon 1-Up
- Champignon de vie
- Fleur de feu
- Champignon abeille
- Champignon Boo
- Champignons de printemps
- Fleur des nuages
- Champignon de roche
- Perceuse à rotation
- Téléporteur
- Point d'intérêt
- Étoile de puissance comète
- Points d'intérêt
- Connexions planétaires

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

COMET MEDAL

La médaille Comète se trouve au-dessus de ces bleus Des blocs. Vous ne pouvez pas l'atteindre directement ici. Vous devez atteindre le sommet du mur à droite, puis effectuer un long saut pour y revenir.

3 La dernière poussée vers le haut de la planète est la plus difficile. Vous devez effectuer des sauts muraux successifs, en tournant sur vous-même pour repousser les blocs nécessaires. Évitez de tourner au milieu des conduits : restez près du mur pour vous propulser vers lui. Tourner en plein arc de cercle ralentit trop votre élan. L'étoile de puissance se trouve en haut du mur.

YOU GOT A STAR!

Sauteurs muraux de clones cosmiques

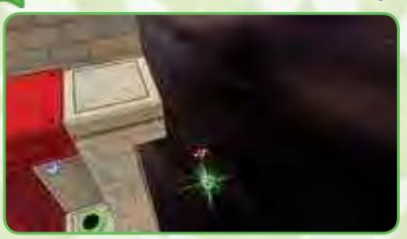
Comme si jongler entre les sauts muraux et les blocs qui apparaissent et disparaissent n'était pas assez difficile, la comète farceuse qui traverse cette galaxie ajoute des clones cosmiques à la difficulté. Il faut garder une bonne avance pour ne jamais se retrouver sur la trajectoire des clones qui vous suivent, sous peine d'être projeté du mur et de tomber dans l'espace.

C Sautez contre le mur aussi vite que possible. Les Clones Cosmiques vous poursuivent sans relâche. Chacun de vos mouvements réussis est imité à la perfection, et ils sont implacables.

C Vous devez enchaîner une série de sauts précis pour franchir ces blocs. Si vous reculez, même légèrement, les Clones Cosmiques vous rattrapent et vous éjectent de la planète.

YOU GOT A STAR!

GREEN STARS



1 : Pour récupérer la première étoile verte de Flip-Out Galaxy, sautez contre le mur jusqu'au rebord au-dessus du tuyau vert, puis laissez-vous tomber dans le trésor d'émeraude.

2 : La deuxième étoile verte se trouve juste en dessous de l'étoile de puissance. Au lieu de faire une pirouette pour franchir le mur bleu, sautez dans l'espace puis tombez dans l'étoile verte.

NOTE

La Galaxie du Grand Maître ne s'ouvre qu'une fois toutes les Étoiles de Puissance et les Étoiles Vertes précédentes collectées. Dès que vous aurez 240 étoiles, vous pourrez accéder à cette galaxie redoutable et tenter de décrocher les deux dernières étoiles !

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Comète

48

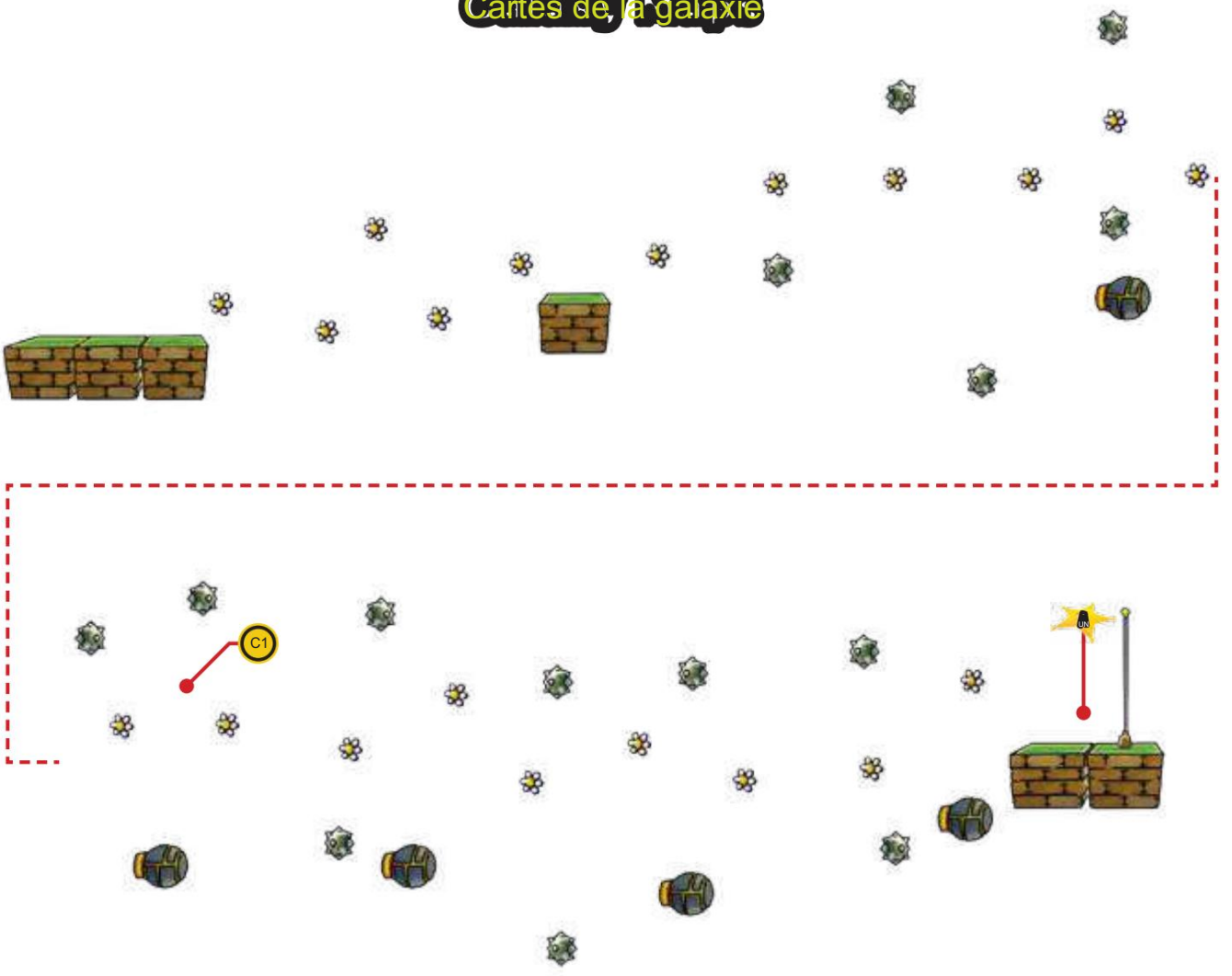
Grand Maître Galaxie

Bienvenue dans l'ultime défi du cosmos, où vos compétences seront mises à rude épreuve. Des sauts précis, des atterrissages parfaits et une utilisation judicieuse des bonus sont indispensables pour localiser l'Étoile de Puissance dans cette galaxie. Et si vous trouvez ce défi difficile lors de votre première tentative, attendez de le relever lorsque la comète farceuse passera au-dessus de vous…

Power Stars : Les Test ultime
Médaille Comète : La Test ultime
La comète Power Star : Course parfaite
Étoiles vertes : –

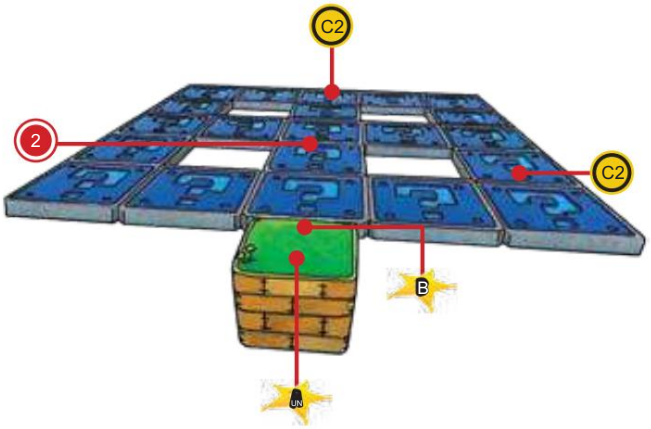
Le test ultime

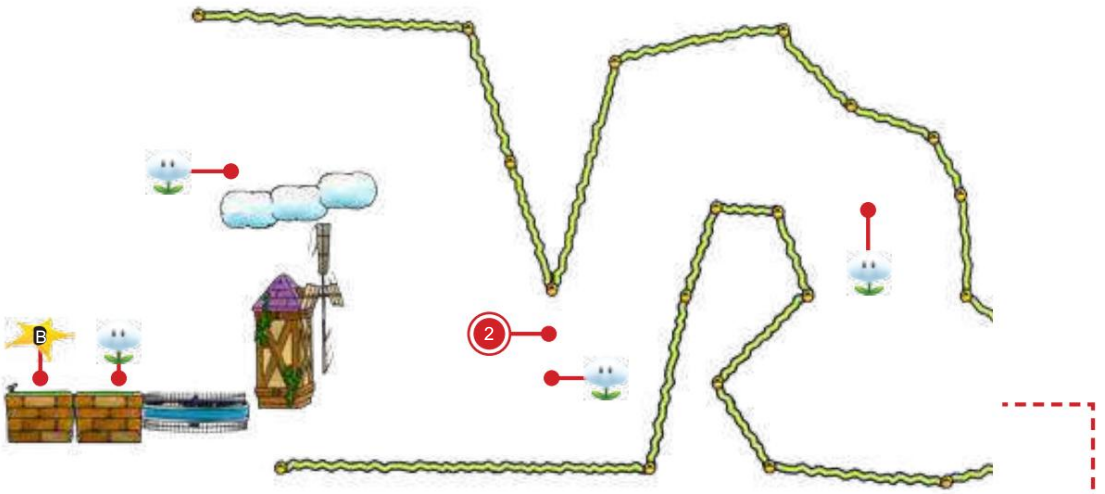
Cartes de la galaxie

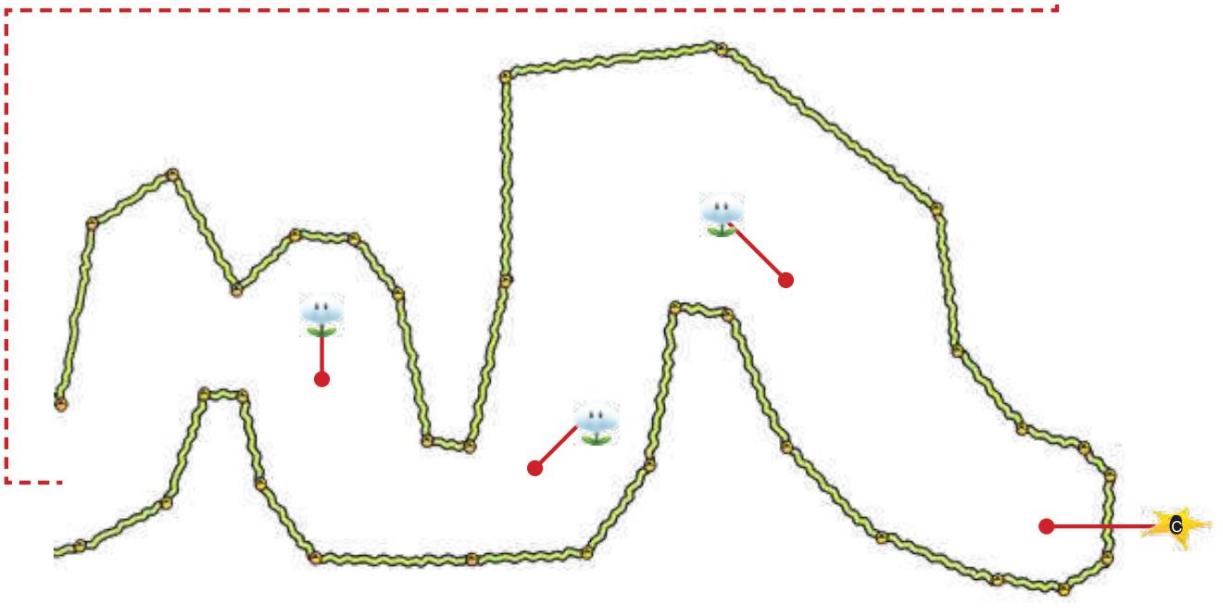


Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google



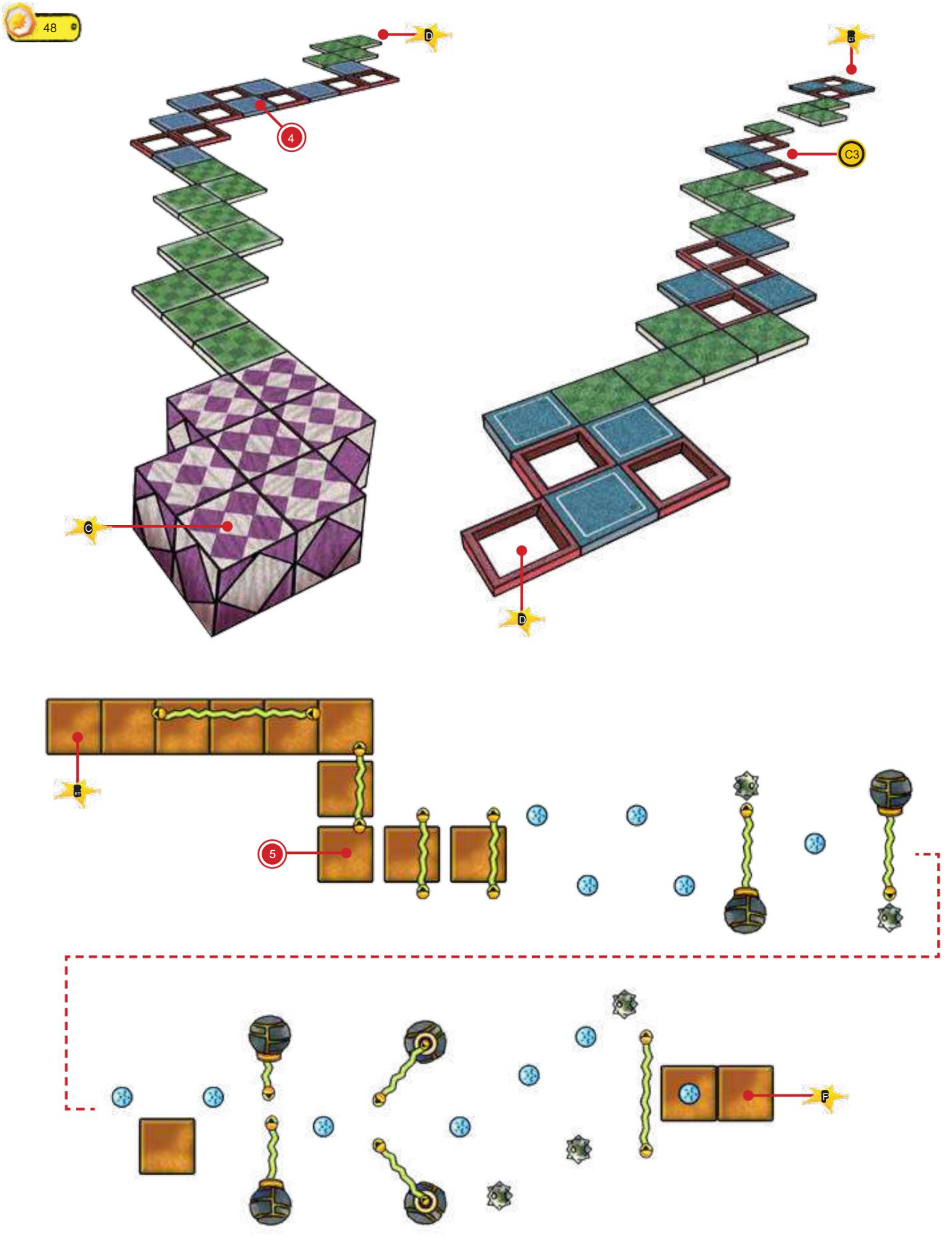




Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

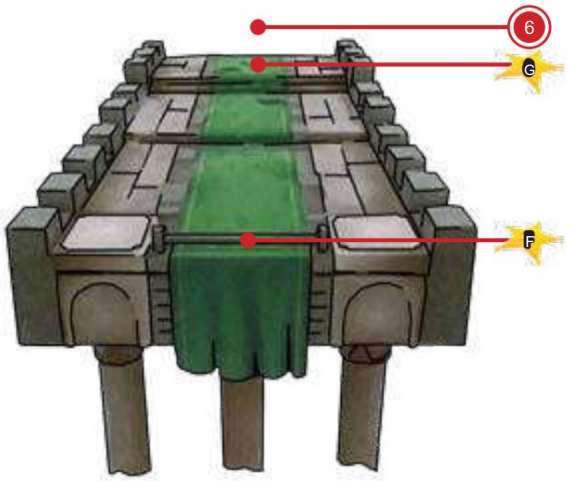
Machine Translated by Google

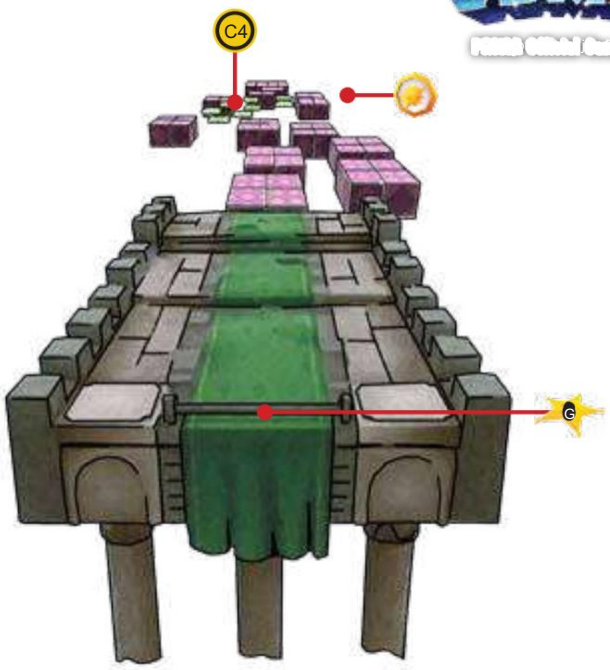
Médailles Comète



Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google





Ennemis rencontrés

Boomerang Bros.

Bullet Bill

Choppah

Frères Hammer

Rayon de sentinelle

Paragoomba

1 Le premier défi consiste à traverser un champ de mines de sphères à pointes et de Paragoombas en chevauchant Yoshi. Les zones stables sont rares dans cette partie de la galaxie. Il faut réussir ses sauts entre les fleurs en utilisant la langue de Yoshi au bon moment. Si vous heurtez une sphère à pointes ou un Paragoomba, vous êtes éjecté de Yoshi. Si vous tombez dans le vide, il n'y a pas de retour possible.

TIP

Il est tout à fait normal de faire demi-tour. Yoshi peut revenir sur ses pas et retourner d'une fleur si un Paragoomba surgit devant lui et qu'il est impossible de sauter.

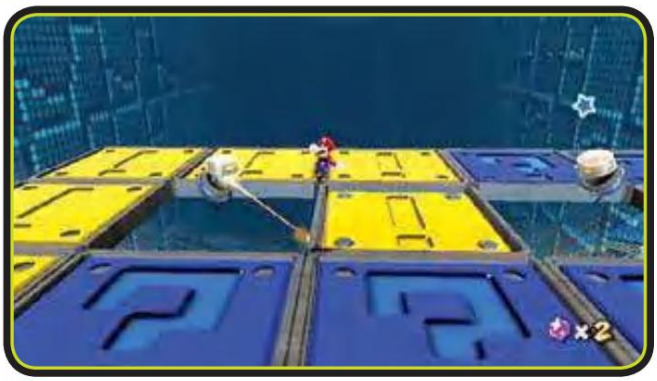
À la toute fin de cette section, vous devez bouger sans hésiter car les Bullet Bills sont à vos trousses !

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Comète

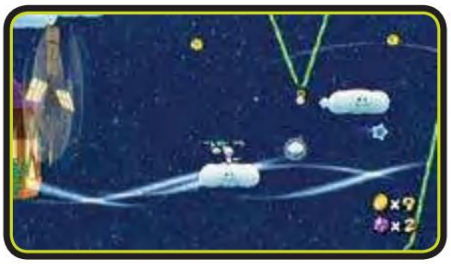
49



2 Pour sortir de ce secteur, vous devez faire passer tous les panneaux du bleu au jaune. Chaque fois que vous marchez sur un panneau, il change de couleur ; essayez donc de traverser en une seule course. Votre saut en longueur est juste suffisant pour franchir un panneau et vous permettre de sortir d'un virage sans avoir à repasser sur les plateformes déjà utilisées.

CAUTION

Attention aux rayons sentinelles qui flottent au-dessus des crevasses de cette zone. Même si un impact direct ne vous projette pas dans l'espace, il vous affaiblira considérablement.
Il n'existe pas de champignons de vie, votre vie maximale est donc limitée à trois parts. Conservez-les aussi longtemps que possible.
tu peux.



3 Quand Vous passez le drapeau du point de contrôle, vous ramassez une fleur nuageuse. doit utiliser Naviguez à travers le cosmos depuis ce labyrinthe flottant, en évitant les champs électriques qui le bordent. Observez les brises et créez une plateforme nuageuse en leur centre. Utilisez les nuages existants comme points de repère.

TIP

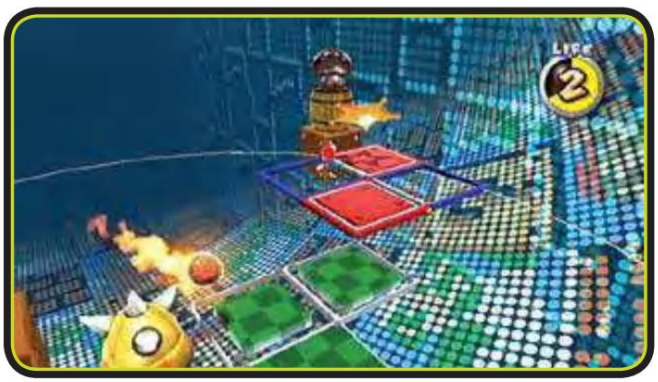
Il y a plusieurs pièces dans cette zone, donc si vous avez besoin de récupérer des points de vie, dirigez vos nuages vers elles.

Pour franchir les passages verticaux de cette section, utilisez des sauts périlleux arrière afin d'atteindre la hauteur maximale possible.

4 L'étoile de lancement se trouve à l'autre bout de ces panneaux pivotants. Chaque rotation active des panneaux, comme dans Flip-Swap Galaxy. Ce ne serait pas si compliqué sans ces lasers circulaires à franchir. Ils apparaissent par trois ; sautez par-dessus, puis profitez de la zone de tirs explosifs pour passer les tourelles.

TIP

Utilisez les cercles blancs comme repères pour visualiser la portée des ondes de choc.



À l'approche de l'étoile de lancement, évitez les noix de coco enflammées. De temps à autre, vous en apercevez une verte ; vous pouvez la renvoyer sur une tourelle grâce à une attaque tournoyante… mais attention, cela retourne les panneaux ! Mieux vaut sauter sur le côté plutôt que de riposter.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

5 Au lieu de sauter par-dessus les faisceaux électriques, attrapez simplement l'étoile de traction et hissez-vous hors de portée. dans le parcours d'obstacles. Dépêchez-vous ! Si une poutre vous touche, le choc est suffisamment puissant pour vous éjecter des blocs et vous propulser dans l'espace.

Propulsez-vous dans l'espace grâce aux étoiles d'attraction. Attention aux faisceaux électriques et aux boules à pointes. Vous devez synchroniser vos tractions pour vous glisser à travers les brèches dans les poutres.

Lorsque vous vous approchez de l'étoile de lancement, hissez-vous jusqu'à cette étoile d'attraction et relâchez le bouton A. Après quelques secondes, vous retombez sur les blocs. C'est beaucoup plus facile que d'essayer de se propulser vers l'étoile de lancement en utilisant son élan.

6 Le dernier secteur de cette galaxie est vraiment difficile. Vous devez vaincre une poignée de Frères Marto en tant que

Vous arrivez sur un terrain de plateformes instables. Étourdissez les Frères Marto, puis écrasez-les pour gagner des pièces au lieu de fragments d'étoile. Il vous faut toute votre vie pour survivre à ce parcours.

Observez les visages sur ces plateformes lorsque vous traversez le vide. Lorsqu'elles grimacent, elles sont sur le point de tourner.

Sautez vers le Frère Marto à droite et écartez-le au plus vite.

COMET MEDAL

La médaille Comète se trouve juste au bord de la plateforme. Sautez pour l'atteindre, puis effectuez une rotation immédiate pour prendre suffisamment d'altitude et retomber sur la terre ferme.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Médailles Comète

49

Trois frères Boomerang gardent la dernière plateforme. L'étoile de puissance n'apparaîtra pas tant que vous n'aurez pas vaincu les trois ennemis.

Utilisez des attaques tournoyantes pour repousser les boomerangs et tirez sur les frères boomerang pour les déséquilibrer. Tournoyez sur chacun d'eux pour les faire tomber à la renverse, puis éjectez-les d'un coup de pied pour terminer le niveau.

YOU GOT A STAR!

La course parfaite

Atteindre l'Étoile de Puissance était déjà un défi en soi. Pourrez-vous survivre à ce parcours avec une seule ressource et sans possibilité de la reconstituer ?

Que

Les première et dernière parties de cette galaxie sont les plus difficiles. Balancez-vous à travers les fleurs aussi vite que possible, en esquivant les Choppahs. Comme précédemment, n'hésitez pas à rebrousser chemin : c'est le seul moyen de survivre en attendant qu'un Choppah s'écarte.

C2

Parcourez cette section. Ne vous arrêtez jamais. Ces rayons sentinelles sont impitoyables ; s'ils vous effleurent ne serait-ce que le bout de la botte, c'est la défaite. Mieux vaut longer le bord extérieur des panneaux lorsque vous vous trouvez sur le carré extérieur. Traversez les cinq panneaux centraux aussi vite que possible.

C3

Traverser cette série de panneaux avec un seul fragment de vie n'est pas aussi difficile qu'il n'y paraît. Soyez patient et synchronisez vos sauts avec les ondes de choc, en avançant pendant les pauses. N'adoptez une approche agressive des panneaux que lorsque vous approchez de l'Étoile de Lancement, car vous devez éviter les noix de coco.

C4

Dernier défi ! Vaincre les Frères Marto au début de cette zone n'est pas si difficile.

Se déplacer sur les panneaux pivotants est cependant difficile. Utilisez des fragments d'étoile pour étourdir les Frères Boomerang pendant que vous sautez. Une fois près des trois Frères Boomerang, utilisez tous vos fragments d'étoile pour les empêcher de vous lancer des boomerangs. Tournoyez sur vous pour dévier leurs attaques et les faire tomber. Concentrez-vous sur un Frère Boomerang tout en tirant sur un autre. Vous ne pouvez pas vous permettre de vous focaliser sur un seul à la fois, sinon les autres vous prendront par surprise.

YOU GOT A STAR!

NOTE

Il n'y a pas d'étoiles vertes dans le mode Grand Maître Galaxie.

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.

Machine Translated by Google

Guide officiel du jeu PRIMA

Écrit par :
Catherine Browne

Prima Games
Une marque de Random House, Inc.
3000 Lava Ridge Court, Suite 100
Roseville, CA 95661
www.primagames.com

Le logo Prima Games est une marque déposée de Random House, Inc., enregistrée aux États-Unis et dans d'autres pays. Primagames.
com est une marque déposée de Random House, Inc., enregistrée aux États-Unis.

© 2010 Prima Games. Aucune partie de cet ouvrage ne peut être reproduite ou transmise sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit, électronique ou mécanique, y compris la photocopie, l'enregistrement ou tout système de stockage et de récupération d'informations, sans l'autorisation écrite de Prima Games. Prima Games est une marque de Random House, Inc.

Chef de produit senior : Mario De Govia
Chef de produit adjoint : Shaida Boroumand
Conception et mise en page : Jody Seltzer et Bryan Neff
Production : Stephanie Sanchez
Cartes : Terry Wolfinger, Nicole Burd, Nic Iacovetti, Bryan Neff
Rédacteur technique : JJ Zingale

™ & © 2010 Nintendo.

Remerciements particuliers à l'équipe de Nintendo : Staci Antich, Matt Castiglione, Julius Craig, Ryan Dean, Jim Holdeman, Leif Iverson, Steven Kim, Noriko Matsunaga, Erik Peterson, Scot Ritchey et Tyler Stephens

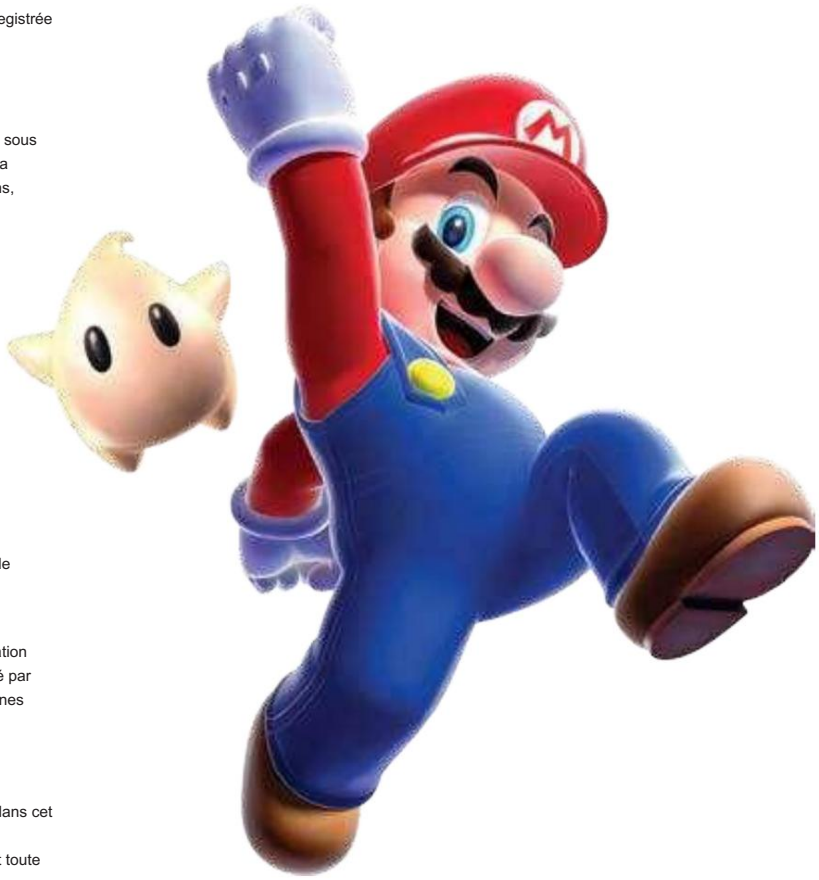
Tous les produits et personnages mentionnés dans ce livre sont des marques déposées de leurs sociétés respectives.

Veuillez noter que les icônes de classification ESRB, « EC », « E », « E10+ », « T », « M », « AO » et « RP » sont des marques déposées de l'Entertainment Software Association et ne peuvent être utilisées qu'avec son autorisation. Pour savoir si un produit a été classé par l'ESRB, veuillez consulter le site www.esrb.org. Pour obtenir l'autorisation d'utiliser les icônes de classification, veuillez contacter le service marketing à l'adresse marketing@esrb.org.

Important:
Prima Games a tout mis en œuvre pour garantir l'exactitude des informations contenues dans cet ouvrage. Cependant, l'éditeur n'offre aucune garantie, expresse ou implicite, quant à l'exactitude, l'efficacité ou l'exhaustivité des informations présentées ; il décline également toute responsabilité pour les dommages, directs ou indirects, pouvant résulter de leur utilisation. L'éditeur ne peut fournir aucune information supplémentaire ni assistance concernant le jeu, les astuces et stratégies, ou les problèmes liés au matériel ou aux logiciels.

Pour toute question de ce type, veuillez contacter le service client du jeu et/ou du fabricant de l'appareil, conformément à leur documentation. Certaines techniques de jeu exigent un timing précis et peuvent nécessiter plusieurs essais avant d'obtenir le résultat souhaité.

ISBN : 978-0-307-46908-3



À propos de l'auteur

Catherine a grandi dans une petite ville, amoureuse de la nature. Si elle apprécie toujours la randonnée, le camping et les balades en plein air, elle aime aussi l'art subtil de dégommer les Covenants dans Halo et d'aménager un charmant petit village dans Animal Crossing. (Sérieusement, on ne plante pas des pommiers n'importe comment !)

De belles rangées, les amis !

Nous voulons connaître votre avis ! Envoyez vos commentaires et suggestions par courriel à cbrowne@primagames.com

Œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute copie ou tout téléchargement non autorisé ou illégal est formellement interdit.